CHARLIE HEBDO
LES COMICS SOLIDAIRES?

FLASH
75 ANS ET TOUJOURS VIF

INHUMANS
LE FUTUR DE MARVEL

PREVIEW
AMERICA'S GOT POWERS
JONATHAN ROSS &
BRYAN HITCH

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO
PETER TOMASI
MIKE PERKINS
JASON LATOUR
BOB FINGERMAN

NEW GODS
L'ÉVANGILE
SELON KIRBY

BIG HERO 6
DE ZÉRO À
(NOUVEAUX)
HÉROS

BLACK SCIENCE
LA DIMENSION
DES MIRACLES

LA VISION : AU CŒUR DES AVENGERS

WWW.COMICBOX.COM

L 11565 - 93 - F: 6,90 € - RD

Dom: 7,8 € - BELAUX: 7,50 € - CH: 12 FS - CAN: 11,99 Can - NCALC: 1000 xpf - POLYC: 1100 xpf - WAB: 80 Dh

asiexpo

FESTIVAL GEEK & MANGA

JAPAN TOUCH HARU

100% GEEK

11 & 12 AVRIL 2015

LYON // VILLEURBANNE

free Hugs

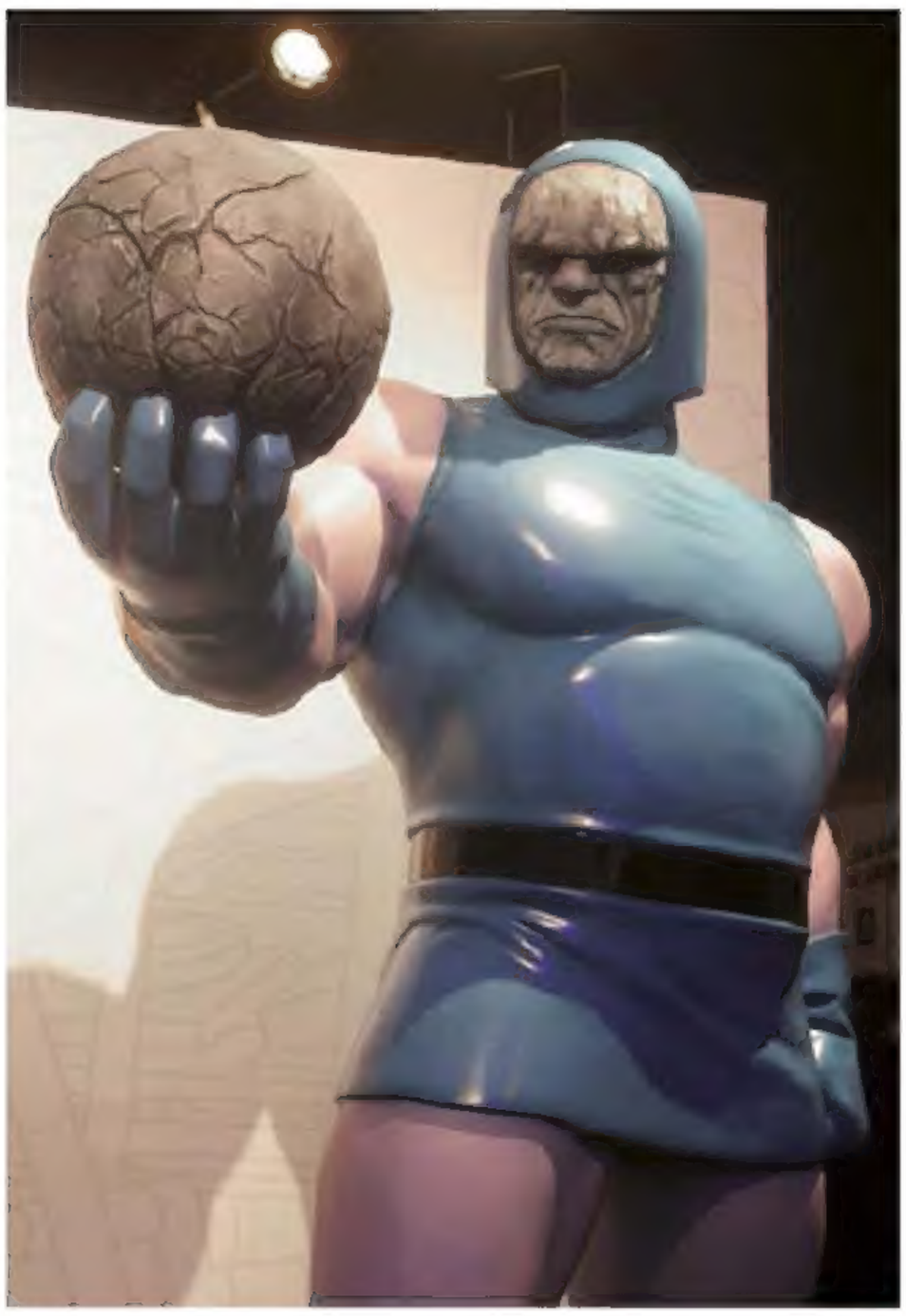
+ D'INFOS SUR
www.asiexpo.com/japantouch-haru2015/

CONCEPTION ET REALISATION :
SUSHI SCOP

GEEK · ADN Anime Digital Network · OTAKU SEKAI · KZ TV LA CHAINE DE LA GENERATION MANGA · radio espace 96.9 Lyon

ÉDITO

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ



"Ici aussi ça bouge. Mais pas de tremblement de terre."

L'année 2015 annonce de gros chamboulements dans les comics. Alors que DC Comics est parti pour reformuler à peu près la moitié de ses titres après la parution de *Convergence*, Marvel laisse entendre la fin de son univers pour les mois à venir (on vous en dit plus dans les pages qui suivent). Ici aussi ça bouge. Mais pas de tremblement de terre. Le numéro de *Comic Box* que vous tenez dans vos mains est le 93e à ce jour (en fait il y a en même un peu plus que cela, si l'on compte les hors-séries et spéciaux divers produits jusqu'ici). Il est comme à son habitude, avec ses forces et ses défauts, produits par la même équipe. Une chose a changé depuis la dernière fois. Nous avons changé d'éditeur. Pour ceux qui prendraient le train en marche, rappelons en effet que *Comic Box* appartient à ceux qui le font. Ces dernières années nous étions édités via Panini. Au moment de renouveler le contrat, et parmi différentes autres offres qui nous étaient proposées, il nous est apparu opportun d'accepter celle qui nous était faite par 2B2M. Pas de "Panini a vendu *Comic Box*" ou de "2B2M rachète *Comic Box*" au programme, ceux qui restent à la barre sont les mêmes. Comic Box est une licence que nous plaçons selon ce qui nous semble le plus adéquat et dont nous restons maîtres.

Le contenu et l'état d'esprit ne vont pas changer. Tant mieux si vous l'aimiez jusqu'ici, tant pis si ce n'était pas le cas. Tant mieux, aussi, si vous nous découvrez à la faveur de cette nouvelle mise en place. Car le partenariat avec 2B2M va nous permettre d'être vendu dans quelques endroits d'où nous étions absents jusqu'ici. Enfin et surtout, la nouvelle organisation nous permet de produire une édition numérique. Ce qui veut dire que si d'aventure vous ne trouvez pas *Comic Box* dans un kiosque ou une maison de la presse près de chez vous, vous pouvez aussi vous le procurer via votre téléphone ou votre tablette, où que vous soyez. Si vous suiviez jusqu'ici ce magazine par abonnement, pas de panique, votre abonnement existant est automatiquement transféré chez le nouvel éditeur et poursuivra son cours. Le collectionneur n'aime pas le changement, mais celui-ci devrait être indolore.

Il pérennise encore *Comic Box* et va demander au moins un peu plus de patience à ceux qui, depuis 17 ans, nous prédisent une mort imminente (ça viendra un jour les gars, par la force des choses, mais ce n'est pas encore pour cette fois). En peine aussi ceux qui hurlent périodiquement de manière "bien informée" qu'on va repartir avec un nouveau #1. Leurs insiders en carton-pâte peuvent aller se rhabiller. Lancé à une époque où des mots comme "comics" ou "super-héros" étaient pratiquement péjoratifs en dehors du cercle des lecteurs, *Comic Box* continue sa route dans un contexte où les séries TV, les films et les annonces de castings se multiplient. Nous avons même presque des "bébés *Comic Box*" qui l'ont toujours connu depuis qu'ils lisent des BD américaines. La donne est un peu différente, mais pourtant la mission ne change pas : il s'agit toujours d'informer, d'analyser, de prendre du recul et de donner la parole à ceux qui font les comics. Et il n'y a pas de raison que cela change...

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

9 791093 038186

MASTHEAD

PUBLISHER
COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication: Benoît Maurer

ÉDITORIAL
Rédacteur en chef: Xavier Fournier - *xfournier@comicbox.com*
Rédacteur en chef adjoint: Lise Benkemoun - *Lisebenkemoun@comicbox.com*

Rédacteurs: Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Christopher Maloine, Marilys Vallet, Frédéric Mayer, Izod.
Secrétariat de rédaction: Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Paul Renaud

Remerciements: Dominique Maisons, Thierry Mornet, Matteo Lasso, Lisa Duret, Jean-Michel Ferragatti, François Hercouët.

Impression : Leonce Deprez. Imprimé en France.

Distribution : MLP.
Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité : Benoit@2b2m.fr - Tel.: 0143422269

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE: ™ & © 2015 MARVEL. CRÉDITS INTÉRIEURS: tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

TENDANCES

06
CHARLIE HEBDO
Les attentats de janvier ont aussi généré bien des réactions dans la sphère des comics...

10
SHE MAKES COMICS
Alors que la place des femmes dans la BD devient une question importante, un documentaire dresse le constat.

12
75 ANS DE FLASH
75 bougies pour un nom et un concept. Mais que le importance a réellement l'anniversaire de Flash ?

16
BIRDMAN
"Fais comme l'oiseau" se dit Michael Keaton, dans un rôle d'acteur sur la touche, vraiment déjanté.

17
TOP SHELF
Top Shelf, éditeur indé, se fait racheter. On vous dit ce que ça change. Ou ce que cela cache ?

18
INHUMANS
Marvel multiplie les projets sur les Inhumains. Parce que ça marche ? Pas si sûr. Tout reste à prouver.

20
COMICS INCOGNITO
Ils brillent dans les palmarès et les festivals mais... restent des comics, sans en avoir l'air.

22
SPIDER-MAN EN JEUX VIDÉO
La riche carrière de Peter Parker dans l'univers vidéo-ludique. Suivez le guide.

26
LISE HALLUIN
L'artiste aux triangles s'attaque avec bonheur à l'univers des super-héros.

28
LA MORT DES MINIS
Pourquoi les miniséries centrées sur des héros disparaissent...

32
CULT CORNER
Vous trouverez de quoi vous relooker aux couleurs de Gotham ou des Gardiens.

34
MATCH 2 BOX
Vos réactions sur les numéros passés, vos envies sur ceux à venir. C'est par ici.

DÉCRYPTAGES

72
IMAGINARIUM
Gene Colan fait partie de ces gens qui ont su tisser un univers visuel cohérent... qu'on revisite !

76
SMART GUIDE
Quelques-unes des parutions du bimestre, de la SF en passant par l'humour ou les superpouvoirs.

82
WHO IS
Russ Heath, c'est une productivité prodigieuse mais aussi un génie méconnu. Présentation...

98
DR PSYCHO
On aurait presque pu titrer "héros oublié" ce mois-ci, avec pour sujet, l'amnésie sélective...

© DC COMICS

COMICS UNLIMITED

36
MAGNETO
Le dessinateur Mike Perkins (*Le Fléau*) enchaîne avec le retour du terrible Deathlok!

40
LA VISION
Pourquoi l'androïde si humain n'est pas qu'un énième membre des Avengers...

44
BLACK SCIENCE
Le nouveau délire de Rick Remender et Matteo Scalera est une tuerie imprévisible. On vous dit pourquoi.

46
MAGNETO
Peter Tomasi a touché à tout chez DC *Green Lantern Corps, Batman & Robin*... Une discussion s'imposait.

50
BIG HERO 6
La BD que personne ne voulait est quand même devenue un film... presque à l'insu de Marvel Comics...

54
NEW GODS
Et puis un jour Jack Kirby a apporté à l'univers DC une mythologie sombre et splendide... les Nouveaux Dieux.

58
MAGNETO
Scénariste et dessinateur Jason Latour s'épanouit aussi bien chez Marvel que dans l'indé...

62
PEGGY CARTER
Éternelle fiancée de Captain America ou bricolage qui aurait pris une vie propre ?

64
RED HOOD
Il est le mal-aimé... Jason Todd, le Robin raté, est-il un sociopathe ou un anti-héros ? Un peu les deux.

68
MAGNETO
Bob Fingerman garantit "le minimum" dans ses BD. Il fait pourtant le maximum au rayon humour et dérision.

FUTUR PROCHE

86
QUICKIES
Marvel sur le point de tout faire péter ou pétard mouillé ? L'été s'annonce capital pour les comics.

90
PREVIEW
Bryan Hitch revient avec *America's Got Powers*, ses héros survivront-ils à l'arène ?

LES COMICS SONT-ILS CHARLIE ?

ON LE SAIT, LES ATTENTATS DE DÉBUT JANVIER ONT EU UN RETENTISSEMENT INTERNATIONAL. ET DE NOMBREUX SCÉNARISTES ET ARTISTES DE COMICS ONT RÉAGI FACE AUX ÉVÉNEMENTS, EN PARTICULIER L'ATTAQUE QUI A FRAPPÉ *CHARLIE HEBDO*. MAIS TOUTES LES RÉFÉRENCES CULTURELLES NE TRAVERSENT PAS FORCÉMENT DE MANIÈRE HEUREUSE LES FRONTIÈRES. ENTRE SOUTIEN ET QUIPROQUO...

Mercredi 7 janvier 2015. Douze personnes trouvent la mort dans l'attentat de *Charlie Hebdo* dans les conditions qu'on sait. En trois jours, après d'autres attaques à Montrouge et Porte de Vincennes la vague d'agressions fanatiques totalisera 17 victimes. La première phase va donner naissance au slogan "Je suis Charlie" qui aura largement circulé à travers le monde pour évoquer à la fois la liberté d'expression mais aussi l'intégralité des victimes de ces trois sombres journées, tombées dans les locaux de *Charlie Hebdo*, sur un trottoir de Montrouge et dans un supermarché casher. Pour les dessinateurs de comics, l'annonce que des caricaturistes aient été exécutés en raison de leurs dessins est un véritable coup de semonce. Dès le 8 janvier, les selfies estampillés "weapons of choice" se multiplient. C'est une expression déjà utilisée par le passé pour signifier la solidarité avec des dessinateurs menacés à travers le monde. Concrètement : de nombreux artistes (de Bernie Wrightson à J.S. Campbell en passant par Bill Sienkiewicz) se prennent en photo avec leurs crayons, les revendiquant comme leurs "armes de prédilection" pour répondre à la violence. Le soutient à l'équipe de Charlie est immédiat et massif dans la profession. Il faut remonter à la disparition de Moebius pour trouver autant de dessinateurs de comics remonter les manches au sujet de collègues français. Néanmoins, il existe une différence de taille. Pour Moebius, les artistes connaissaient bien le travail du disparu. Là, la chose est un peu moins vraie. On appréciera le soutien inconditionnel mais, inversement, se prendre en photo avec trois crayons installés comme les griffes de Wolverine alors qu'on est un dessinateur de DC ou de Marvel est quand même assez éloigné de la réalité de l'hebdomadaire français. Pour la petite histoire on trouve même vite des "super-héros du réel" (ces personnes qui patrouillent pour de vrai dans les rues) qui sont Charlie, en particulier les North Texas Avengers : *"Les gens devraient pouvoir s'exprimer librement et dans la sécurité, de la même manière que nous avons fait le choix de nous déguiser pour aider nos communautés"*. Dans ce concert de louanges automatiques, accordées finalement sans la moindre idée de ce qu'était *Charlie Hebdo*, il est normal, en fin de compte, que d'autres

Le soutient à l'équipe de Charlie est immédiat et massif dans la profession.

Erica Simone / Shutterstock.com

Photo prise à New York le 10 janvier dernier lors de la marche en hommage à *Charlie Hebdo* et aux victimes des attentats de la veille.

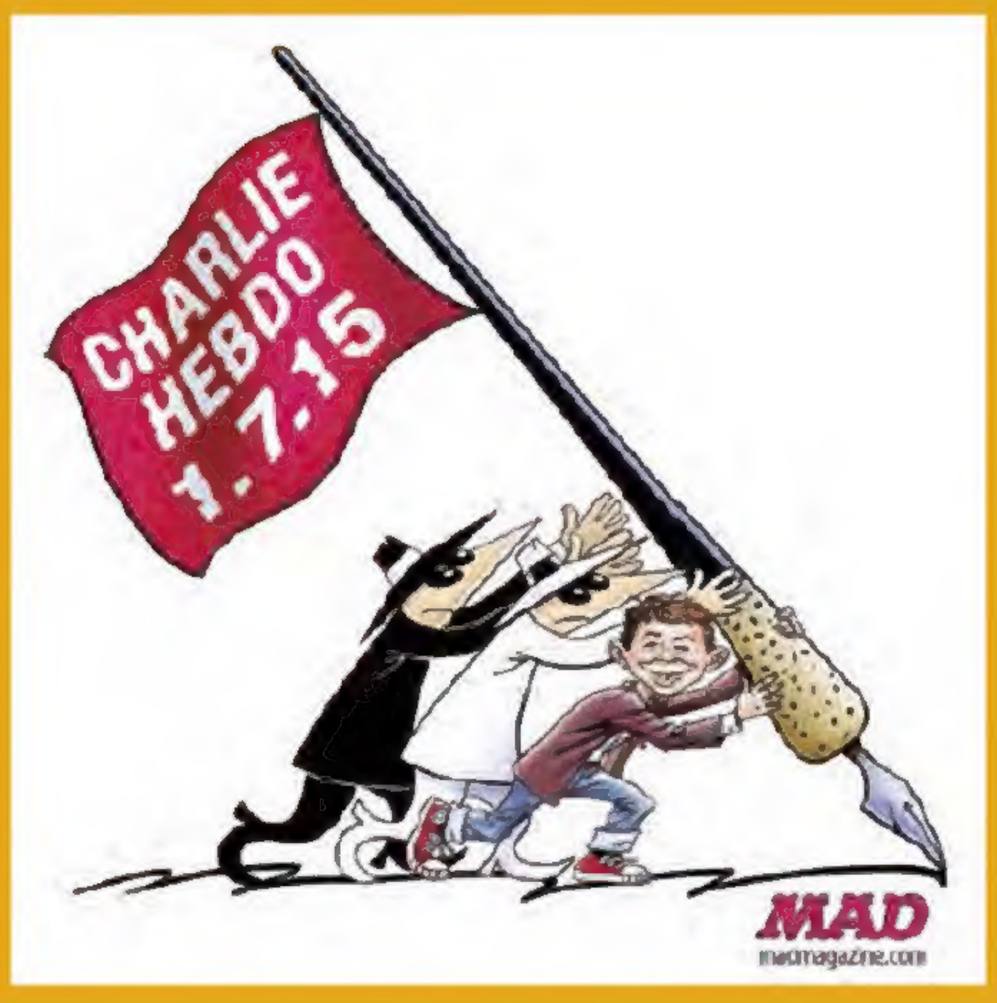
se soient élevés pour exprimer un désaccord. C'est cela aussi la liberté d'expression. Encore que le malentendu s'est parfois immiscé. Car une fois les unes de *Charlie Hebdo* diffusées sur des blogs américains, l'humour antireligieux en a calmé plus d'un. Il faut comprendre en effet qu'aux États-Unis ("god's country") la répartition des rôles entre l'État, les religions et les communautés est différente. D'où quelques quiproquos culturels pour comprendre les unes de Charlie. Surtout quand des images sorties du contexte culturel et politique français ont été présentées telle qu'elles. Ainsi, un dessin représentant Christiane Taubira en singe pour dénoncer les photomontages racistes dont elle était victime en 2013 a été interprété au premier degré, faisant qu'un certain nombre de commentateurs américains en ont tiré l'idée que *Charlie Hebdo* était un journal raciste, où les auteurs représentaient couramment les noirs sous de tels traits. De là à considérer *Charlie Hebdo* comme un journal d'extrême droite (!), il y a un pas que certains médias anglo-saxons ont franchi allègrement. En réaction, certains Français anglophones ont donc monté des tumblers ou des blogs (en particulier *www.understandingcharliehebdo.com*) pour expliquer aux Américains le véritable contexte de ces images. Auteurs de comics, depuis longtemps, ne veut

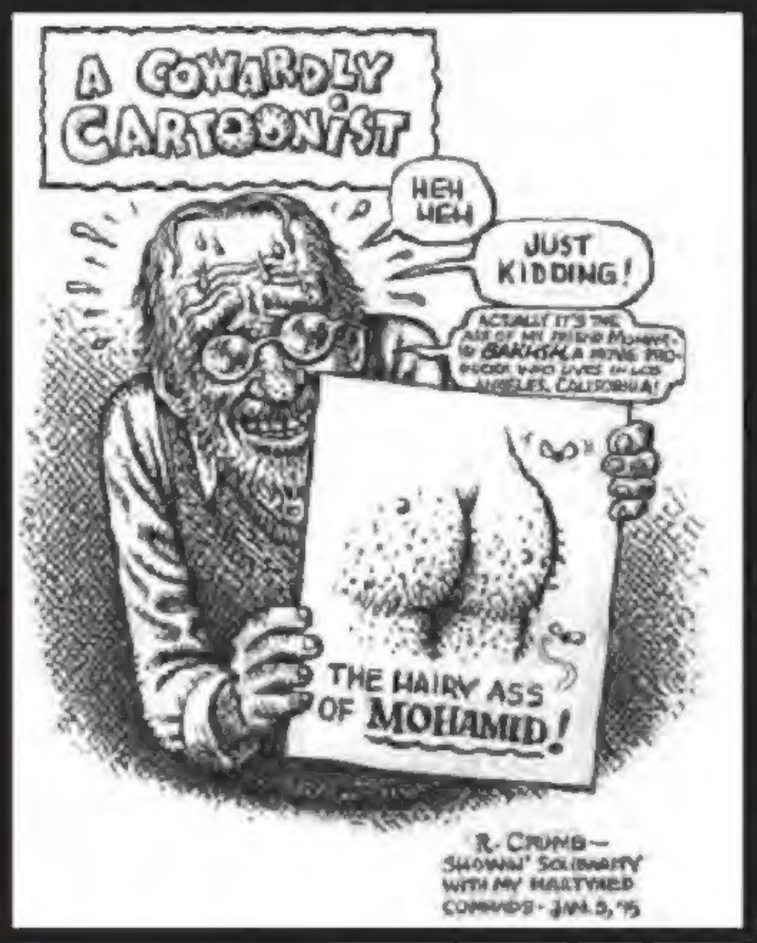
SECRET DE POLICHINELLE

L'INFLUENCE AMÉRICAINE DE *CHARLIE HEBDO*

Doit-on séparer la caricature de presse des "comics" au sens où on l'entend généralement ? La frontière, là aussi n'existe pas. D'abord, il y a la filiation : on peut se référer au parcours des auteurs. Georges Wolinski expliquait par exemple qu'il avait découvert la BD à travers les comics importés par les GI américains, dans les années 1940. Ensuite, il y a la reconnaissance. Les Américains ont été passablement émus en découvrant qu'une des raisons pour lesquelles le journal s'appelait "Charlie" venait en partie de Charlie Brown, et de l'autre à Charles de Gaulle. L'éditeur en chef du magazine satirique *Mad*, John Ficarra, est apparu sur la chaîne télévisée CBS pour évoquer les rapprochements entre *Charlie Hebdo* et *Mad*. *"Quand je faisais mes études, un professeur de journalisme m'a dit que la liberté de la presse est un droit pour lequel on doit lutter à chaque génération. Je ne voyais pas ce qu'il voulait dire. Mais après ce qui s'est passé ces dernières semaines, je le comprends ".*

Les deux titres sont différents (*Mad* est moins politique), mais c'est sans doute ce qui s'approche le plus d'un *Charlie* aux USA. De son côté, Ray Bottorff Jr., l'un des éditeurs de la Grand Comics Database (*www.comics.org*) a entrepris, depuis l'attentat, d'indexer les numéros de *Charlie* mais aussi des albums tels que *Mon Beauf* de Cabu, au même titre que toute la production des Marvel, DC, EC et autres labels.




A COWARDLY CARTOONIST
HEH HEH
JUST KIDDING!
ACTUALLY IT'S THE ASS OF MR. PEVER MOMENT, THE BAKHALA RIVING PRO-WRESTLER WHO LIVES IN LOS ANGELES, CALIFORNIA!
THE HAIRY ASS OF MOHAMED!
R. CRUMB— SHOWIN' SOLIDARITY WITH MY MARTYRED COMRADES - JAN. 9, '15

À gauche : Robert Crumb rend hommage à *Charlie* à sa façon. Ci-dessus : Un Charlie (Adlard) parle aux Charlies du monde. Ci-contre : Matt Groening, le créateur des Simpson y va aussi de son petit dessin qui, une fois n'est pas coutume n'est pas signé.

plus dire automatiquement "auteurs américains". Et certains Européens, bien au fait des références culturelles, n'ont pas tardé, eux aussi, à intervenir. Notamment Neil Gaiman, consterné ; "*Je suis bouche bée, voyant des gens apparaître sur mon profil Twitter pour s'attaquer aux caricaturistes, à la satire ou expliquant que* Charlie Hebdo *était insultant. Quelle importance ont la liberté d'expression et la satire? C'est assez important pour que des gens en assassinent d'autres pour faire taire le discours qu'ils n'aiment pas*". Contacté par la presse anglaise, Alan Moore (Watchmen) a pris un peu de hauteur pour mettre TOUTES les religions face à leurs responsabilités :"*La majorité des croyants de la Chrétienté, du Judaïsme et de l'Islam sont modérés. Mais il est temps que ces gens se lèvent. Le problème est que vos radicaux sont en train de semer le chaos dans votre propre cour*".

À CÔTÉ DE LA PLAQUE...

L'intervention du dessinateur Joe Sacco (*Palestine : une nation occupée*) dans les pages du journal *The Guardian* le 9 janvier fut, elle, largement moins inspirée. Se fendant d'une page de BD en réaction, Sacco explique en deux cases comment dans un premier temps il a été scandalisé par l'annonce de l'attentat. Puis le reste de la page s'égare en expliquant que tout cela vient du fait qu'on a encore et toujours caricaturé les musulmans. Sacco explique alors que si on appliquait le même traitement aux Noirs et aux juifs cela ne ferait rire personne et fait référence, de manière insidieuse, au fait

Julien Hugonnard-Bert a pris le temps de réaliser cette illustration très complète qui montre bien tout le talent et la diversité des œuvres des artistes assassinés.

que *Charlie Hebdo* s'était séparé de Siné après des propos perçus par le journal comme antisémites. Et de glisser un dessin faisant référence aux prisonniers d'Abu Ghraib (Irak), torturés par l'armée américaine (une tristement célèbre photo du prisonnier avec un sac sur la tête) en expliquant que si les musulmans n'étaient pas ainsi humiliés, ils auraient plus le sens de l'humour. Faire le lien entre *Charlie Hebdo* et des GI américains torturant les prisonniers irakiens laisse pantois. Voilà par ailleurs Charlie rhabillé en officine antimusulmane et "pro sémite". On n'est pas loin de la théorie du complot. Sacco a bien entendu le droit de penser et d'exprimer ce qu'il veut (sinon toute l'affaire n'aurait pas de sens) mais franchit la ligne jaune quand il présente des faits tronqués pour appuyer ses dires. Et c'est doublement dérangeant quand cela vient d'un dessinateur et reporter reconnu. D'abord Sacco se prend les pieds dans le tapis en confondant les religions et les peuples. Quand on oppose le traitement des Noirs et des musulmans, on oublie juste que les deux critères ne sont pas exclusifs. Tout comme (surprise) les soldats de l'armée irakienne ne sont pas exclusivement musulmans. *Charlie Hebdo* est anticlérical, antireligieux et ne s'en est jamais caché. Mais c'est aller un peu vite en besogne d'oublier les différentes unes se moquant du pape, des catholiques intégristes ou aussi des rabbins. Sacco s'égare dans sa démonstration quand il sous-entend que *Charlie Hebdo* est un journal raciste. Mustapha Ourrad, le correcteur du journal tombé sous les balles, né en Kabylie, n'est malheureusement plus là pour le lui prouver. Le dessinateur Charb, pro-Palestinien convaincu, avait publié dans Charlie un long reportage en trois parties, intitulé "Apartheid en Israël". Il avait illustré des affiches du MRAP (Le Mouvement contre le racisme et pour l'amitié entre les peuples) pour lutter contre la discrimination. De cela il ne reste rien dans la version de Sacco. Bien sûr, on ne peut pas tout mettre sur une seule page de BD, mais s'il avait la place pour faire ce lien dément avec Abu Ghraib… Cette vision laisse un goût pour le moins amer, Sacco collant sur *Charlie* des choses qui sont étrangères au journal. C'est d'autant plus dommage que, dans la réalité, Charb et lui avaient probablement beaucoup d'idées en commun.

FRANCOPHILES

Les choses étaient plus pertinentes (et surtout plus documentées) sur DemocracyNOW, lors d'un face-à-face entre Art Spiegelman et Tariq Ramadan le 8 janvier. Spiegelman (l'auteur de *Maus* et de *À l'ombre des deux tours*) connaît bien la France. Lors de son intervention, il a été capable d'expliquer l'historique du journal, le registre particulier de son humour et de sa démarche, expliquant fort à propos que ce qui s'en rapprochait le plus en Amérique était sans doute le dessin animé *South Park*, face à un Ramadan qui soutenait, lui, que sur les six dernières années *Charlie Hebdo* ne s'était attaqué qu'à la seule communauté musulmane (ce qui n'est pas le cas dans les faits, les autres y ayant droit aussi). Ailleurs, le français d'adoption Robert Crumb s'est lui fendu d'un dessin dans lequel il représente des fesses poilues… avant d'expliquer avec un trait d'humour que ce ne sont pas les fesses du prophète. Lui aussi est intervenu dans les médias anglo-saxons (plus précisément dans *The Observer*) pour recadrer la chose dans son contexte culturel, expliquant la nature de l'humour à la *Charlie* et la notion française de la liberté d'expression, différente ce que les Américains entendent : "*Je ne vais pas me lancer dans la carrière d'appât pour des enculés de religieux de fanatiques en insultant leur prophète, vous savez. Ce serait dingue. Mais après qu'ils (Charlie* NDLR*) aient été tués, je me devais de dessiner cette caricature faisant référence au prophète*". Le CBLDF (Comic Book Legal Defense Fund) a également été très présent dans son soutien. Cette organisation américaine, dédiée à la liberté d'expression dans les comics et luttant activement contre toute forme de censure, est revenue régulièrement sur les événements et sur les réactions internationales. De plus la structure était, de toute manière, sur le point de lancer son propre magazine, CBLDF Defender, qui sortira en mars aux États-Unis. L'organisation a déjà annoncé que le premier numéro évoquera *Charlie Hebdo*…

Xavier Fournier

DOCUMENTAIRE

COMICS, FÉMININ PLURIEL

DE PLUS EN PLUS D'HÉROÏNES. DE PLUS EN PLUS DE CRÉATRICES. DES FILLES DANS LES BOUTIQUES, DANS LES FESTIVALS. POUR CERTAINS, C'EST UNE NOUVEAUTÉ. PAS POUR MARISA STOTTER. LA CINÉASTE VIENT DE RÉALISER UN DOCUMENTAIRE, *SHE MAKES COMICS* (DISPONIBLE SUR LE SITE *SEQUART.COM*), RETRAÇANT L'HISTOIRE DES FEMMES DANS LE MONDE DE LA BD AUX ÉTATS-UNIS. UN FILM PASSIONNANT ET INSPIRANT. ELLE S'EST CONFIÉE À COMIC BOX...

Combien de temps vous a-t-il fallu pour monter un projet comme* She Make Comics *?

Il a fallu un peu plus d'un an. J'ai soumis un pitch à la production en septembre 2013 et dès le mois suivant, nous filmions nos premières interviews. Il nous a bien fallu une année complète pour tourner toutes les interviews et réaliser le montage pour la sortie officielle, en décembre dernier. Dans le monde des documentaires, c'est très peu!

Quelle créatrice vous a fait la plus forte impression au cours du tournage?

C'est difficile de n'en retenir qu'une sur les dizaines de femmes que nous avons interviewées. Cela dit, il y a un point commun à toutes ces créatrices: la notion selon laquelle les femmes ont toujours fait partie du monde des comics mais pas forcément reconnues pour leur travail. C'est plutôt ce qui m'a marqué.

Il y a environ 15 ans, nous avions interviewé une scénariste, Devin Grayson sur le sujet. À l'époque, elle disait être lassée qu'on lui demande ce que cela faisait d'être une femme dans les comics. Elle affirmait que les femmes auraient fait un grand pas quand on arrêterait de leur poser la question. Pensez-vous que ce temps est enfin arrivé?

Beaucoup de femmes présentes dans l'industrie le pensent en effet. Certaines disent que parler "des femmes dans les comics" et les mettre dans une catégorie à part du reste de l'industrie est problématique. Je peux comprendre cet argument. Cela dit, ma conviction est qu'il y a encore beaucoup de boulot à abattre pour atteindre la parité dans notre milieu. En même temps, il me paraît nécessaire de ne pas cesser de parler de sujets qui sont spécifiques aux femmes. La discrimination existe encore, hélas, mais nous sommes sur la bonne voie.

Vous montrez parfaitement, dans le documentaire, que pendant des années, les comics ont tout simplement "perdu" l'audience féminine. Principalement à cause d'un manque de vision des éditeurs qui cédaient au politiquement correct de leur époque. Il a fallu presque 40 ans aux femmes pour retrouver une place dans l'industrie. À votre avis, que se serait-il passé si cette politique misogyne n'avait jamais existé?

C'est difficile pour moi de jouer au jeu des "Et Si?", parce qu'il est tellement évident que l'image dans notre art, dans notre culture, est très influencée par le monde extérieur.

L'absence de grands personnages féminins à l'époque (les années 1950-1970, NDLR) et de créatrices de comics significatives montre le peu d'intérêt que ces dernières avaient

à s'investir dans un monde qui ne lui aurait pas fait de place de toute façon. Si les circonstances avaient été différentes, je n'aurais jamais fait mon documentaire et nous n'aurions pas cette conversation.

Vous avez filmé cette incroyable scène de retrouvailles entre Chris Claremont, Ann Nocenti et Louise Simonson. Et le spectateur réalise soudainement que l'ingrédient secret qui a fait des X-Men une série si différente c'est qu'elle avait deux éditrices! Aux États-Unis, vous n'avez peut-être pas ce débat, mais en France, on parle beaucoup de la "féminisation de la société occidentale depuis 40 ans". En tant qu'observatrice, diriez-vous que les X-Men de Claremont ont été un tournant dans la façon dont les femmes ont été représentées dans les comics?

Je pense que les X-Men ont définitivement influencé les comics de super-héros, de façon générale. Claremont, Simonson, et Nocenti ont montré ce qu'il était possible de faire quand les scénaristes et les artistes développaient leurs personnages un peu plus que ce qui se faisait à l'époque. Peut-être est-ce un argument de la "féminisation" du storytelling des comics mais je vois surtout cela comme un changement expérimental dans la façon de raconter des histoires. En ce sens, vous pouvez dire que les X-Men sont un tournant et le fait que deux femmes talentueuses aient impulsé ce mouvement est très significatif.

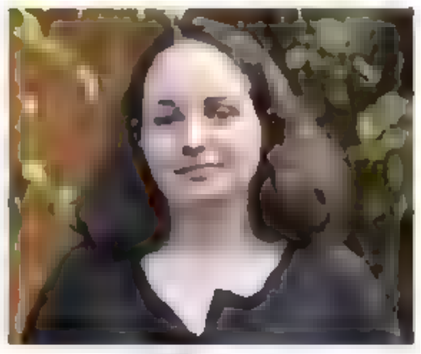
On dirait que les années 1970/1980 ont permis l'émergence de telles femmes. Leurs contributions ont commencé à être appréciées à leur juste valeur par les éditeurs, les lecteurs et, bien sûr, leurs pairs. C'est, sans aucun doute, une des conséquences des apports des mouvements féministes.

Qui a été la créatrice la plus difficile à convaincre de parler devant la caméra?

Nous n'avons rencontré aucune résistance. Les créatrices étaient assez partantes pour faire partager leurs expériences. Les seuls problèmes rencontrés ont été de nature logistique, les déplacements et les plannings à coordonner. Par exemple, j'ai dû réaliser l'interview de Gaïl Simone via Skype parce qu'il m'était impossible de me déplacer jusqu'à Portland au moment où elle était disponible.

Vous parlez d'un sujet sensible, le harcèlement sexuel. Est-ce que les créatrices se sont livrées facilement sur ce sujet?

On a eu de tout. Quelques-unes ont été très candides et n'ont pas hésité, d'autres ont été plus réticentes et on peut aussi le comprendre. Ça n'a pas vraiment posé de problème pour nous parce que nous ne voulions pas que ce sujet devienne central dans le projet. Il ne fallait pas que ce problème, certes réel, prenne le pas sur le reste des sujets abordés.



"Si les circonstances avaient été différentes, je n'aurais jamais fait mon documentaire et nous n'aurions pas cette conversation."
Marisa Stotter

Vous vous êtes concentrée sur la BD américaine. Vous avez délibérément fait l'impasse sur le reste du monde? Le projet est dans vos cartons?

Nous avons parlé à un moment d'étendre notre enquête pour y inclure les BD européennes et même japonaises, mais nous avons finalement renoncé. Chaque pays a une industrie BD et des histoires de femmes toutes aussi spécifiques. Il aurait été difficile de créer une narration cohérente à tous ces marchés différents. Mais je suis très intéressée par ce qu'il se passe sur les marchés européens et japonais pour les femmes créatrices de BD. J'entends souvent qu'au Japon, il n'y a jamais eu une grande discrimination envers les femmes dans le monde de la BD. En soi, c'est déjà un fabuleux contrepoint à ce qui est dépeint dans notre film.

She Makes Comics ***de Marisa Stotter***
(disponible, en anglais, sur www.sequart.com)

NOTRE AVIS

She Makes Comics est un documentaire classique dans sa forme, mais son propos n'en demeure pas moins novateur. Marisa Stotter réussit à montrer comment les femmes ont toujours fait partie de l'industrie de la bande dessinée aux Etats-Unis. Un tableau tout en nuances, qui est aussi une déclaration d'amour des créatrices au médium qu'elles aiment. Au-delà des frustrations, de la misogynie, du manque de reconnaissance, les femmes ont autant fait les comics que les hommes. ***She Makes Comics*** a le grand mérite de rappeler cette vérité vraie.

TOLÉRANCE

MISS MARVEL CONTRE LE RACISME

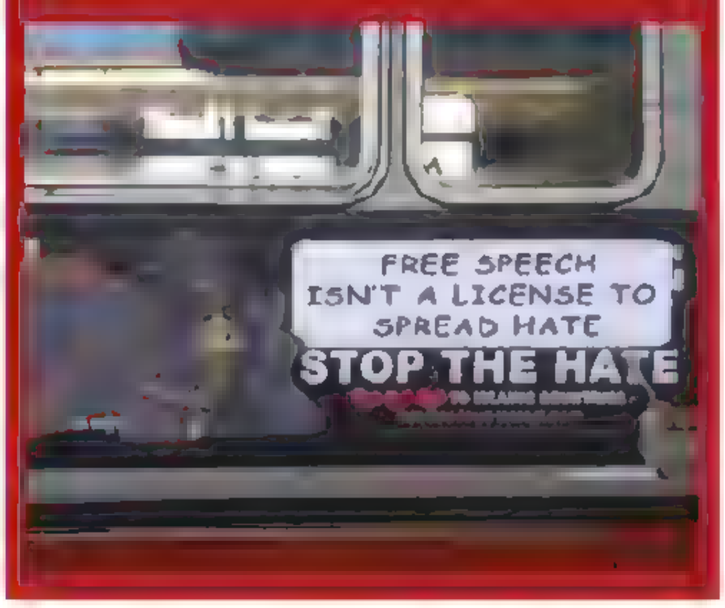
À L'HEURE OÙ LE RACISME, L'ANTISÉMITISME, L'ISLAMOPHOBIE FONT UN RETOUR DRAMATIQUE DANS L'ACTUALITÉ, UN PEU DE TOLÉRANCE ET D'OUVERTURE D'ESPRIT FONT DU BIEN. DANS LE MONDE DES COMICS, VOICI COMMENT CERTAINS ONT RÉAGI.

L'info a fait le tour du monde le 27 janvier dernier. À San Francisco, une association d'extrême droite nommée la American Freedom Defense Initiative (AFDI) a acheté des espaces publicitaires sur des bus de la ville après les attentats de *Charlie Hebdo* et Hyper Cacher. Ce n'est pas la première fois que ce groupe, classé comme terroriste dans plusieurs autres pays, dont le Royaume Uni, sévit et exploite l'actualité pour véhiculer ses idées immondes.

Aux États-Unis, la liberté d'expression est absolue. Mais cette campagne, si elle est légale outre-Atlantique, n'en est pas moins extrêmement choquante par son contenu islamophobe primaire.

C'était compter sans le zèle et l'humour d'un fan de comics californien. Ce "justicier" est un membre d'un groupe de Street Art appelé StreetOred qui n'en est pas à son coup d'essai. Il a simplement masqué les propos islamophobes des affiches avec des images de Miss Marvel, la première super-héroïne musulmane de Marvel et collé des messages d'amour sur les messages de haine. Bravo.

Voilà une initiative remarquable dont s'est félicitée la scénariste (et par ailleurs musulmane pratiquante) G.Willow Wilson, via Twitter. Selon les auteurs de l'opération, relayée sur des blogs tels que Baaqup, *"Marvel a choisi, avec Kamela Khan d'utiliser le pouvoir d'expression des comics pour montrer le bien"*.



DC COMICS FÊTE CES TEMPS-CI LES 75 ANS DE FLASH. UN PERSONNAGE REDEVENU STRATÉGIQUE AVEC LE SUCCÈS DE SON ACTUELLE SÉRIE TÉLÉVISÉE MAIS AUSSI UNE VÉRITABLE CLÉ DE VOÛTE DE L'HISTOIRE DE COMICS. MAIS AU FAIT, C'EST LE 70e ANNIVERSAIRE DE QUOI EXACTEMENT ? DE BIEN PLUS DE CHOSES QU'ON LE PENSE.

75 BOUGIES POUR LE HÉROS DE DC

SOURIEZ VOUS ÊTES FLASHÉS

Ces deux dernières années, DC Comics a marqué l'anniversaire des créations de Superman et Batman par des logos et quelques projets spéciaux. C'est au tour de Flash d'avoir droit à ce traitement, sans doute aussi parce qu'il est à l'honneur à la télévision américaine et qu'il a, de ce fait, une dimension grand public. Car si l'on regarde bien, d'une part Barry Allen est loin d'avoir 75 ans. De l'autre, janvier 1940 [1] ne voit pas que l'apparition de Flash mais de bien d'autres concepts importants. C'est simple : si cette semaine-là un certain Gardner Fox et quelques autres avaient décidé de prendre quelques jours de congé, de partir à la pêche, c'est sans doute l'histoire des comics qui aurait été changée. Une partie de sa richesse, en tout cas, ce serait évaporée. *Superman* (lancé en 1938) et *Batman* (1939) sont certes considérés comme des têtes d'affiches de DC et des super-héros en général. Mais sans la sortie de *Flash Comics* #1, on mesure sans doute mal à quel point les choses auraient été différentes. La première retombée, bien sûr, c'est tout bonnement l'invention du concept du héros Flash et – par extension – l'archétype même du personnage super-rapide dans les comics. En admettant que vous soyez profondément allergique à DC Comics et son panthéon, même le marvelophile le plus endurci peut dire merci à *Flash Comics* #1. Sans lui ne seraient pas apparus les codes qui mènent à un héros comme Quicksilver. Flash va définir les grandes lignes, les habitudes et les pouvoirs types associés à un héros véloce. Encore qu'il s'agit d'un personnage bien différent. Bon, mais disons-le, le Flash qui débute ce vénérable comic-book a encore beaucoup de chemin à faire… puisqu'il ne s'agit pas de Barry Allen, la version la plus connue du héros. Non, en 1940, ce que lancent le scénariste Gardner Fox et le dessinateur Harry Lampert, c'est un personnage qui se nomme dans le civil Jay Garrick. Cet étudiant et aussi assistant dans un laboratoire et, un soir, alors qu'il ne fait pas attention et fait sa pause cigarette, un accident se produit. Il laisse échapper un récipient et est exposé à un gaz expérimental. Après l'avoir respiré, Jay découvre qu'il est rapide comme une tornade. Pour s'opposer à un gang qui menace le père de sa dulcinée, Jay décide ensuite de devenir le super-héros Flash, se créant un costume bleu et rouge, traversé par un éclair jaune. Mais il est plus particulièrement reconnaissable à son casque plat, qui évoque celui porté par le dieu Mercure dans bien des représentations.

À l'origine, il semble que l'éditeur voulait simplement capitaliser sur l'existence de Flash Gordon, qui cassait alors la baraque aussi bien dans l'univers des strips qu'au cinéma. Il existe d'ailleurs un précédent *Flash Comics* #1 (édité de façon confidentielle pour déposer la marque) datant de 1939, et sur la couverture duquel il n'y avait aucun super-héros. L'idée d'ajouter un Flash pour justifier le nom de la revue est donc venue dans un deuxième temps. Pour la petite histoire, soulignons que l'idée de surfer sur le succès de Flash Gordon était décidément dans l'air… puisque Fawcett Comics, au même moment, préparait également un *Flash Comics* #1 avec un super-héros vêtu de rouge et portant un éclair rouge sur la poitrine. Il possédait lui aussi la "vitesse de Mercure" parmi ses pouvoirs! Doublé par la concurrence, Fawcett préféra rebaptiser à la dernière minute son projet en *Whiz Comics*. Le héros en question s'appelait Captain Marvel et débuta en janvier 1940, plus tard racheté par DC Comics
et rebaptisé Shazam, il est aujourd'hui membre de la Justice League mais son anniversaire à lui est passé sous silence. Là aussi, si Fawcett s'était bougé pour sortir son *Flash Comics* #1 quelques jours plus tôt, l'autre camp aurait fait marche arrière, rebaptisé sa revue et n'aurait pas eu besoin d'inventer un héros Flash comme raison d'être. Ce n'est donc pas passé loin. Mais l'importance du *Flash Comics* finalement paru ne s'arrête pas aux débuts de Jay Garrick, quand bien même son rôle deviendra stratégique par la suite. Flash sera certes profondément reformulé en 1956, ce qui donnera une nouvelle incarnation : le policier scientifique Barry Allen fait des heures supplémentaires au laboratoire alors qu'une étagère pleine de produits chimiques est frappée par la foudre, aspergé par le cocktail, Barry devient à son tour super-rapide, enfile une combinaison cette fois entièrement rouge et devient le Flash le plus populaire. Les lecteurs de comics savent bien que Barry est le premier signe de la deuxième génération de héros de DC Comics, débouchant sur ce qu'on appelle l'Âge d'Argent, où il devint courant de moderniser de vieux concepts. Le succès du deuxième Flash nous a apporté Green Lantern (Hal Jordan), Atom (Ray Palmer) et quelques autres figures devenues essentielles. À côté de ça, le CV de Jay Garrick peut sembler limité, centré sur sa petite personne et l'installation de la supervitesse comme pouvoir principal. Mais lui aussi a un retentissement sur l'ordre des choses. Il est, d'une certaine manière, la base de l'univers partagé de DC Comics. En 1940, ce qu'on appelle aujourd'hui "DC" n'existe pas. En lieu et place, il existe un noyau d'actionnaires qu'on retrouve derrière deux sociétés. National Allied Publications est l'opérateur d'Action Comics

(Superman). Detective Comics gère la revue du même nom (Batman). Elles ont pourtant le même patron, Jack Liebowitz. Courant 1938, Max Gaines, un homme d'affaires constatant que les comics se vendent bien, arrive à convaincre Liebowitz de créer avec lui une autre structure, un peu la demi-sœur des deux autres : All-American Publications. On aura compris que la nouvelle entité n'a pas son Superman ou son Batman. Du coup, elle est demandeuse de super-héros. La création du premier Flash va bien sûr dans ce sens. Mais pas seulement...

[redacted]

Flash Comics #1, c'est une anthologie contenant plusieurs histoires. Et justement Gardner Fox, le scénariste de Flash, en a écrit une autre, dessinée par Dennis Neville... C'est aussi dans ce même numéro qu'apparaît Hawkman, héros ailé qui découvre qu'il est la réincarnation d'un pharaon. En toute logique DC Comics devrait être, là aussi, en train de fêter le 75e anniversaire de ce personnage. Mais l'absence de projet télévisé ou ciné le concernant explique sans doute cela. En 1940, la présence d'un "homme faucon» dans un comic-book titré Flash est tout sauf un hasard. Là aussi, il s'agit de tout sauf d'un hasard. On lorgne encore et toujours sur Flash Gordon, où sont apparus auparavant des "hommes-oiseaux» au costume très similaire. Les premiers dessinateurs d'Hawkman s'emploieront en prime à imiter des éléments ou des cases de Flash Gordon. Sans prendre l'envergure d'un Superman, Hawkman va cependant faire partie des héros les plus durables de l'histoire des comics. Flash Comics #1 voit donc l'apparition de deux héros importants... mais pas seulement. Dans un registre moindre, on y découvre encore un autre surhomme, Johnny Thunder. Cette création de John Wentworth et Stan Aschmeier est le maître d'un génie (le "Thunderbolt", sans doute pour aller dans le sens du thème orageux de la revue) qui exécute le moindre de ses vœux quand il prononce un mot magique. All-American Publications n'a pas Batman ou Superman, non, mais elle va devoir faire avec et, avec en particulier ces quelques héros, va tenter un coup quelques mois plus tard... All-Star Comics, la revue de "toutes les stars", où l'on retrouve aussi bien des personnages "maisons" que quelques autres créations mineures prêtées par National. Le format de l'anthologie prend un tour particulier quand on décide que ce sont les héros qui se réunissent pour se raconter leurs exploits, donnant lieu à une sorte de super-club qui va devenir... la Justice Society of America, première équipe de l'histoire des comics. Et dans la JSA, on trouve dès le début Flash et Hawkman. Au bout de quelques mois Johnny Thunder rejoindra à son tour le groupe. *Flash Comics* #1 contient donc un noyau important de ce que sera la Justice Society. Flash et Green Lantern seront les personnages les plus populaires d'All-American. Mais ils n'auront jamais les épaules des personnages de National ou de Detective. Max Gaines et ses partenaires auront du mal à s'entendre. Vers 1944, Gaines vendra ses parts et All-American se fondra avec les autres entités. Flash et les autres sont moins populaires que Superman, certes, mais ce côté moins important leur donne un caractère plus malléable. Flash, Hawkman ou Johnny Thunder pourront ainsi continuer de croiser Green Lantern et d'autres au sein de la Justice Society. Flash et les autres sont les premiers super-héros à avoir pris l'habitude de "socialiser" [2]. Ils forment l'humus, la matière première de l'univers DC. Et là aussi, si vous êtes marvelophile endurci, vous n'auriez pas accès aux Avengers si Flash n'était pas passés par là.

[redacted]

Si Barry Allen n'a que 59 ans d'existence (ce qui permettrait éventuellement à DC d'enchaîner avec ses 60 bougies l'an prochain) et si son costume est moins baroque, on aura compris que le deuxième Flash n'existerait pas sans le premier. Mais il ne s'agit pas que d'une question de chronologie. Jay Garrick a donné à Barry Allen la plus grande partie de ses archétypes. D'ailleurs, plusieurs des aventures de Barry ont été vécues en compagnie de Jay. Dans *Flash* #123 (1961), Gardner Fox donnera de la cohérence à l'existence des deux personnages en expliquant qu'ils vivent sur deux Terres parallèles. Dès lors que chacun des deux a conscience que l'autre existe, ils se rendent visite en traversant les dimensions. Cette répartition des mondes aura un impact important sur DC Comics puisqu'elle débouchera sur la classification des "terres infinies", qu'elle permettra d'organiser tous les rachats de héros de DC dans différentes Terres et qu'elle mènera, à terme, à un crossover massif, *Crisis on Infinite Earths*, qui lui aussi reste un modèle reproduit. Cette importance "universelle" de la lignée des Flash fait qu'on peut comprendre, aussi, pourquoi on souligne plus l'anniversaire du rapide en rouge que d'un Hawkman ou d'un Shazam. De nos jours, DC Comics a revu sa copie et a préféré oublier que ses personnages ont existé dans les années 1940 (ce qui ne manque pas de sel quand on placarde par ailleurs un logo "75e anniversaire" sur la couverture). Le dispositif des Terres alternatives existe toujours mais les mondes concernés ont été refondus en 2011. En dehors du Flash version Barry Allen dont on suit les aventures dans la série du même nom (et dans les rangs de la Justice League), il y a donc aussi une version rajeunie de Jay Garrick dans Earth 2. C'est d'une certaine manière ce personnage-là dont DC Comics devrait souffler les 75 bougies. D'autant que les ventes d'Earth 2 ne sont finalement pas déshonorantes face à celle du mensuel de Barry Allen. Tout cela en revient encore à une logique de "qui a sa série TV". On aurait tort de penser que DC a définitivement décidé d'enterrer une incarnation au bénéfice de l'autre. D'abord le crossover Convergence, publié au printemps aux États-Unis, verra le retour de différentes versions historiques. Ensuite, parce que la série TV de Flash elle-même a fait le choix de glisser des indices liés à Crisis, il ne serait pas illogique qu'à un moment, les producteurs et scénaristes décident qu'il est important que Barry Allen s'aventure dans d'autres Terres pour y croiser, peut-être, un certain Jay Garrick doué des mêmes pouvoirs que lui. L'impact télévisuel pourrait, à ce moment-là, bénéficier aux deux personnages... Dès le premier épisode de la série, on aperçoit sur une pancarte le nom de "Garrick". Sous ses allures de "jeunisme", le Flash de la télévision sera peut-être l'occasion de réconcilier DC avec son histoire.

Xavier Fournier

[1] Daté de janvier 1940, Flash Comics était, comme les autres BD de l'époque, antidaté, il est en fait paru en novembre 1939.

[2] Chez Marvel, Namor et la Torche Humaine avait pris l'habitude de se taper dessus avant l'apparition de la JSA, mais les liens n'étaient pas si forts.

LONGUE VIE AU ROI !

Un album exceptionnel, inédit en France, signé par le légendaire Jack "The King" Kirby

CAPTAIN AMERICA : BICENTENAIRE

Par Jack Kirby, John Romita Sr, Herb Trimpe et Barry Windsor-Smith

96 pages, avec jaquette poster géant • Le 4 février

RETROUVEZ-NOUS SUR :

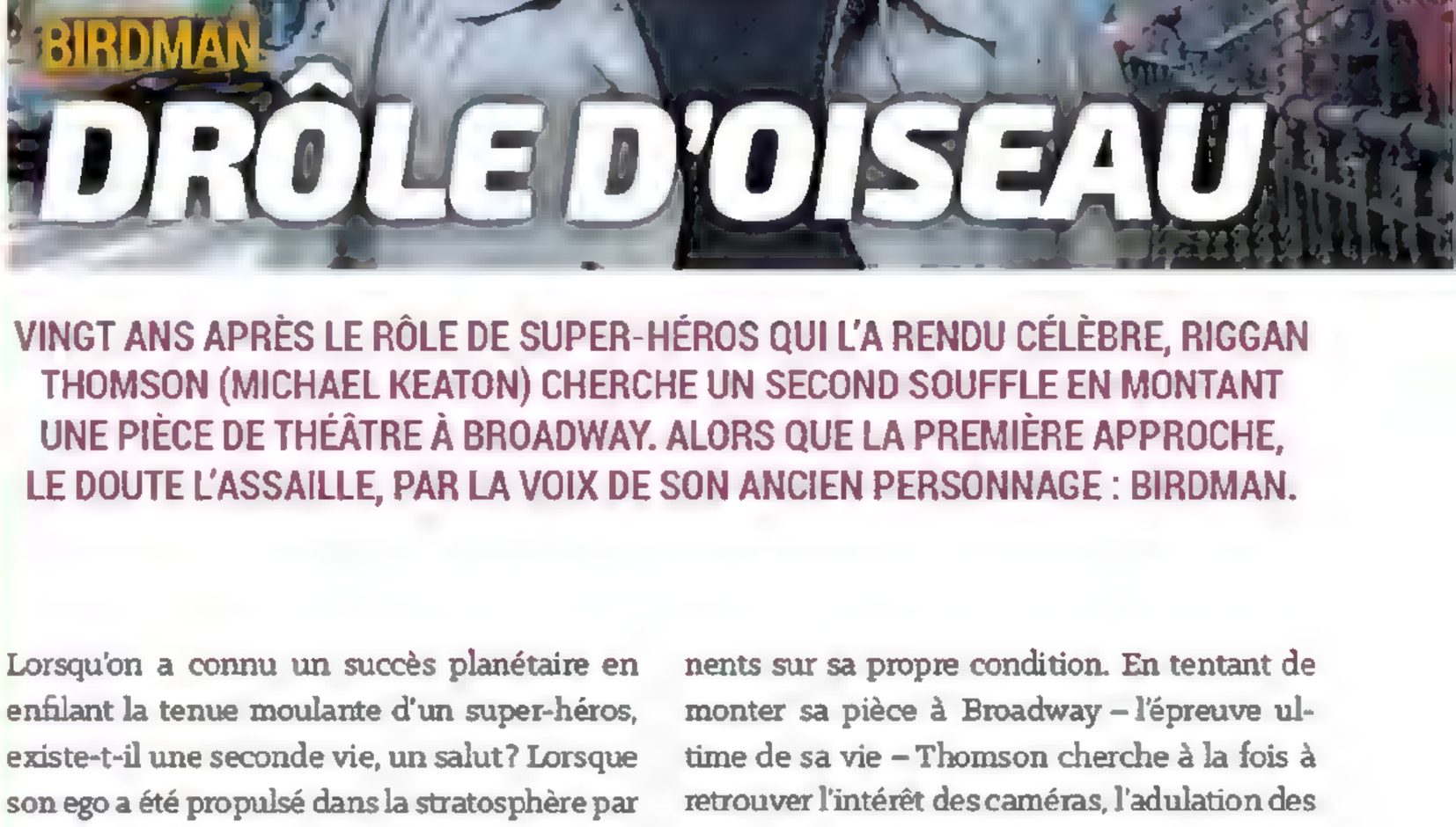
panini comics
www.paninicomics.fr

MARVEL
marvel.com

ÉVÉNEMENT

SPIDER-MAN AUX CÔTÉS D'IRON MAN

[illegible]



VINGT ANS APRÈS LE RÔLE DE SUPER-HÉROS QUI L'A RENDU CÉLÈBRE, RIGGAN THOMSON (MICHAEL KEATON) CHERCHE UN SECOND SOUFFLE EN MONTANT UNE PIÈCE DE THÉÂTRE À BROADWAY. ALORS QUE LA PREMIÈRE APPROCHE, LE DOUTE L'ASSAILLE, PAR LA VOIX DE SON ANCIEN PERSONNAGE : BIRDMAN.

Lorsqu'on a connu un succès planétaire en enfilant la tenue moulante d'un super-héros, existe-t-il une seconde vie, un salut? Lorsque son ego a été propulsé dans la stratosphère par des hordes de fans, est-il possible de redevenir un père, un mari, un ami… un homme? Dans cette comédie dramatique orchestrée par Alejandro G. Iñárritu (*21 grammes*, *Babel*…) – à l'humour aussi noir que le costume du fameux Birdman – on se retrouve d'une certaine façon en lieu et place du psychanalyste, à écouter les pensées anarchiques d'un sexagénaire pensant griller sa dernière cartouche, en quête d'une nouvelle reconnaissance.

Comme pour un super-héros, Thomson doit vivre avec les travers insoupçonnés que lui impose son statut de modèle : gérer son image vieillissante, faire parfois des choix cornéliens et tenter de préserver sa santé mentale lorsque l'on se sent en proie à des questionnements permanents sur sa propre condition. En tentant de monter sa pièce à Broadway – l'épreuve ultime de sa vie – Thomson cherche à la fois à retrouver l'intérêt des caméras, l'adulation des foules, l'assentiment des critiques et des réseaux sociaux, mais aussi celle de son entourage. Car en dehors de l'endettement et de la peur d'être devenu "has-been", Thomson prend aussi le risque de décevoir son meilleur ami et producteur Brandon (Zach Galifianakis), sa fille Sam (Emma Stone) qui sort de désintox, sa toujours douce et prévenante ex-femme Sylvia (Amy Ryan), ou encore sa collègue et amie angoissée Lesley (Naomi Watts).

Face à lui : le mégalomane Mike (Edward Norton), mais aussi la voix de son ancien personnage et alter ego Birdman, qui ne cesse de le tourmenter, mais qui l'encourage aussi parfois dans ses dérives nombrilistes.

C'est le parcours d'un homme plongé dans la noirceur du doute, que l'on suit pas à pas durant les quelques jours le séparant de la potentielle gloire retrouvée ou du dés-

honneur. Filmé comme si nous assistions en temps réel aux événements (les scènes ont d'ailleurs été tournées dans l'ordre chronologique), tour à tour dans les coulisses du petit théâtre, puis dans les rues new-yorkaises grouillantes de vie, Birdman étonne et donne le vertige, à l'image des pensées de son narrateur.

Dans la continuité d'une longue carrière semée de rôles hétéroclites – dont celui de *Batman* pour Tim Burton en 1989 et 1991 – Michael Keaton incarne ici probablement l'un de ses rôles les plus ambitieux. C'est d'ailleurs pour son parcours assez similaire à celui de son héros qu'Iñárritu et ses co-scénaristes l'ont choisi, puisqu'il a d'une certaine façon vécu des pérégrinations du même ordre : brusque célébrité grâce au super héros de DC Comics, puis pause médiatique et carrière en dents de scie...

Michael Keaton incarne ici probablement l'un de ses rôles les plus ambitieux...

Le choix du cinéaste est une chance pour Keaton, puisque Birdman tient du tour de force cinématographique. Une production ambitieuse tournée à la manière d'un long plan séquence, comme une très longue scène censée représenter toute l'intensité des derniers jours avant cette fameuse première, clé de l'avenir de cet acteur sur le retour. Un véritable marathon, très rythmé (grâce à une bande-son originale à base de percussions), une manière de mettre en scène et de filmer immersive (à grand renfort de Steadicam, toujours un pas derrière les personnages).

Mais en dehors de sa forme impressionnante, Birdman pose surtout des questions existentielles déterminantes : lorsque l'on a été propulsé au rang d'idole par des millions de personnes, une rédemption est-elle encore possible? Est-il envisageable de mener une existence normale, après avoir été un objet de culte pour tant de gens? Peut-on se passer des drogues que sont la reconnaissance et la célébrité, lorsqu'on y a goûté? *Birdman, ou La Surprenante vertu de l'ignorance*, n'est évidemment pas un blockbuster de super-héros comme son titre pourrait le laisser croire, mais bel et bien un film tout simplement intime et humain.

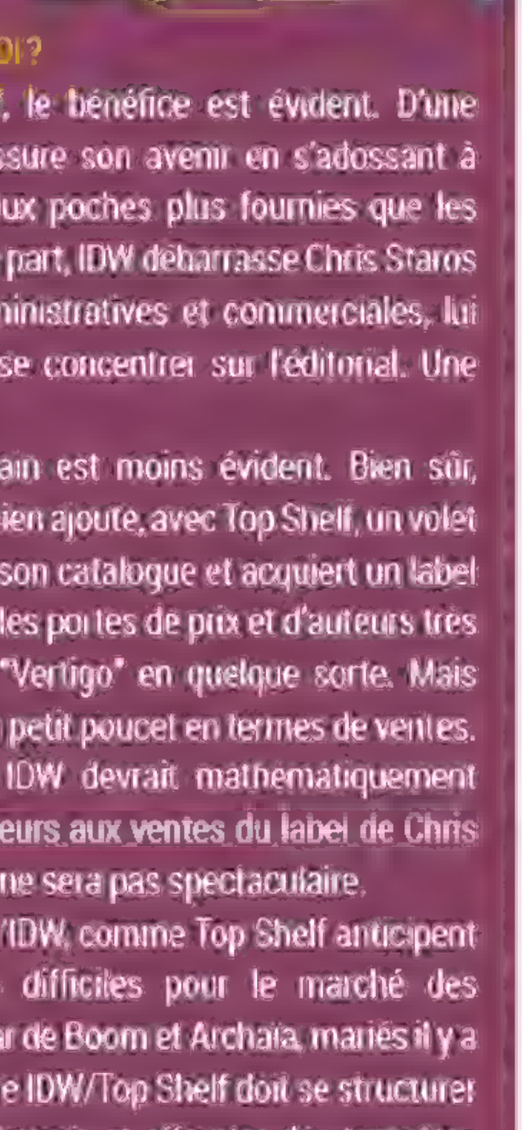
MARILYS VALLET

Birdman, ou La Surprenante vertu de l'ignorance
Le 25 février 2015 au cinéma (1h59)

TOP SHELF ABSORBÉ PAR IDW

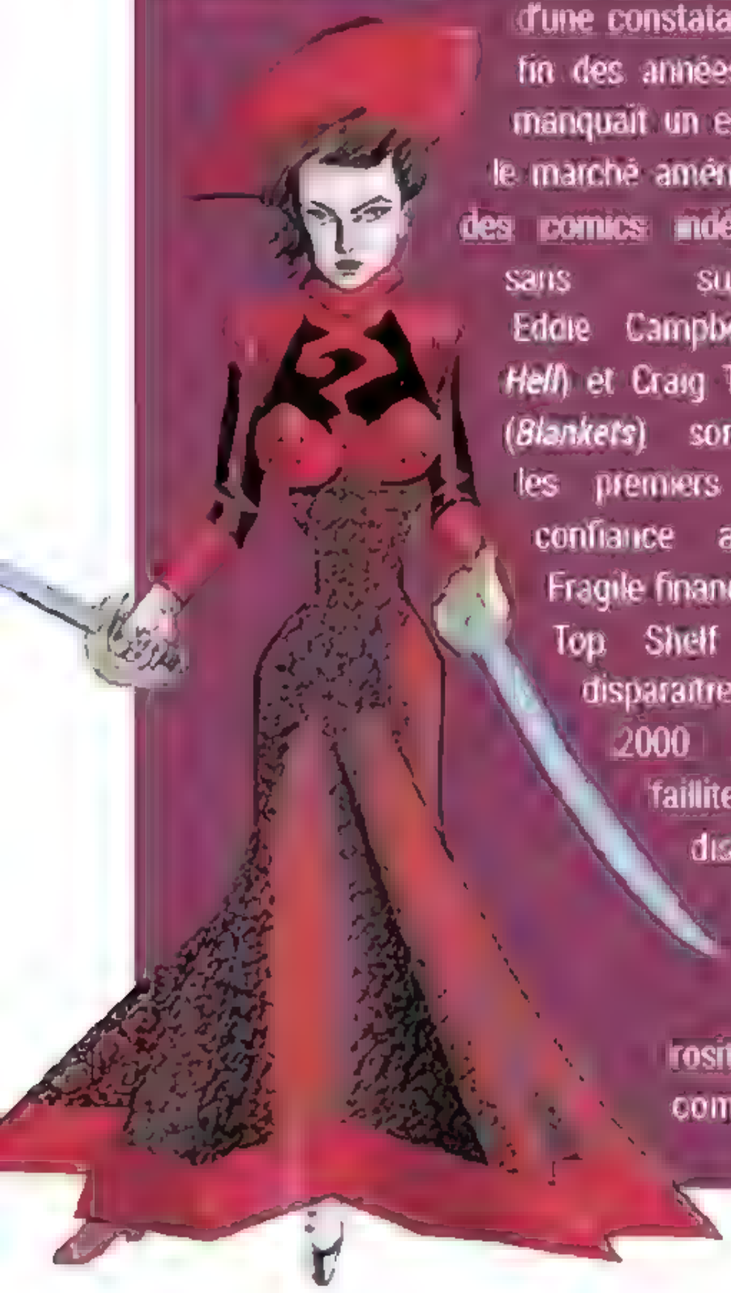
MY LITTLE INDIE ?

LE 6 JANVIER DERNIER, IDW LANÇAIT L'ANNÉE 2015 DANS LE MICROCOSME DE LA BD AMÉRICAINE. UNE DÉCISION SURPRENANTE ET VU LA TOURNURE DU COMMUNIQUÉ DE PRESSE OFFICIEL, ON SENT BIEN QUE CE REGROUPEMENT N'ALLAIT PAS DE SOI. DÉCRYPTAGE.



Voilà donc deux éditeurs qu'a priori tout oppose qui contractent un mariage de raison sous réserve de se découvrir un amour mutuel.

À ma gauche le petit poucet, Top Shelf Productions. Créé par l'iconoclaste Chris Staros, qui, de son propre aveu n'avait jamais lu de comics avant l'âge de 30 ans, Top Shelf est né d'une constatation : à la fin des années 1990, il manquait un espace sur le marché américain pour des comics indépendants, sans super-héros. Eddie Campbell (*From Hell*) et Craig Thompson (*Blankets*) sont parmi les premiers à faire confiance au label. Fragile financièrement, Top Shelf a failli disparaître en 2000 avec la faillite de son distributeur. Mais un élan de générosité de la communauté des créateurs permet de sauver l'éditeur qui repart au charbon. Les années 2000 vont d'ailleurs être des années de croissance pour Top Shelf.



Étonnamment, l'auteur qui a donné à Staros l'envie de faire des comics son environnement professionnel, Alan Moore, est aussi celui qui l'a sorti de son anonymat relatif. En mal de liberté chez Wildstorm (devenu DC Comics), Moore décide de quitter les séries qu'il écrivait là-bas et de partir avec son chouchou sous le bras, ***League of Extraordinary Gentlemen***. L'auteur de ***Watchmen*** place son best-seller chez Top Shelf avec l'assurance que son ouvrage suivant, ***Lost Girls*** (une vision érotique des filles de l'univers de Peter Pan) y soit publié sans censure (ce qui sera le cas et occasionnera à Chris Staros une série de maux de tête, cf. CB#xx).

En face, nous avons IDW. Un label en croissance permanente, qui publie tous azimuts : des licences (***Star Trek***, ***Transformers***, ***Dredd***), des comics jeunesse (***My Little Poney***) ou encore des beaux livres (les Artist Editions notamment). Basé à San Diego, IDW a récupéré quelques forces vives de Wildstorm quand le label de DC s'est relocalisé à Burbank, près de Los Angeles. Et un certain nombre de cadres de Marvel, DC ou Dark Horse sont venus renforcer les rangs de l'éditeur. Passé 5e éditeur de comics aux USA, IDW n'a jamais caché ses ambitions et aspire désormais, par croissance externe, à aller déloger Dark Horse de la 4e place du top.

QUI GAGNE QUOI ?

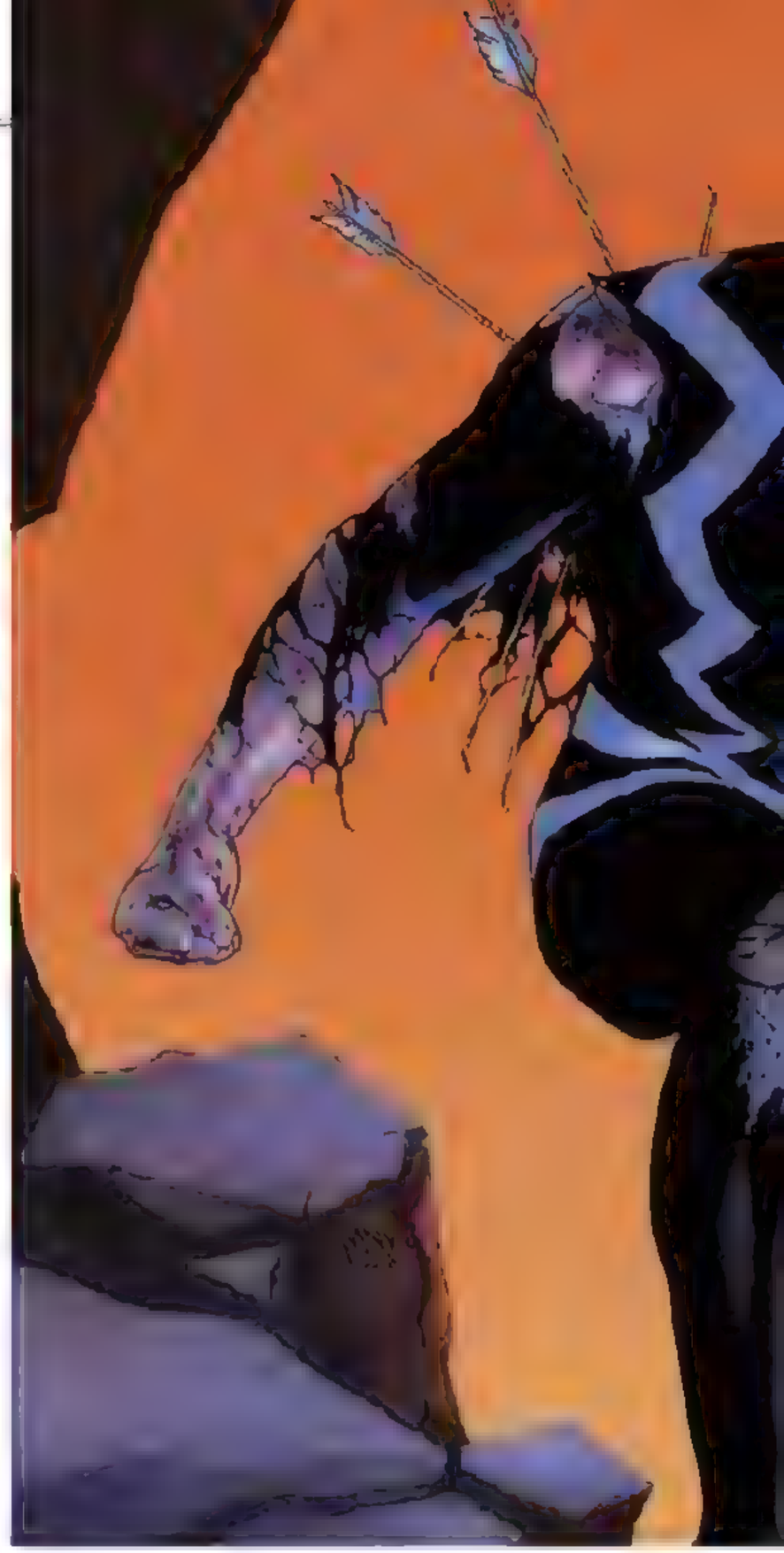
Pour Top Shelf, le bénéfice est évident. D'une part, le label assure son avenir en s'adossant à un partenaire aux poches plus fournies que les siennes. D'autre part, IDW débarrasse Chris Staros des tâches administratives et commerciales, lui permettant de se concentrer sur l'éditorial. Une aubaine!

Pour IDW, le gain est moins évident. Bien sûr, l'éditeur californien ajoute, avec Top Shelf, un volet "indie Comix" à son catalogue et acquiert un label qui va lui ouvrir les portes de prix et d'auteurs très respectés, son "Vertigo" en quelque sorte. Mais Top Shelf est un petit poucet en termes de ventes. L'alliance avec IDW devrait mathématiquement rendre des couleurs aux ventes du label de Chris Staros, mais ce ne sera pas spectaculaire.

La réalité est qu'IDW, comme Top Shelf anticipent des jours plus difficiles pour le marché des comics. À l'instar de Boom et Archaia, mariés il y a deux ans, la paire IDW/Top Shelf doit se structurer pour affronter l'avenir et affronter des tempêtes qui ne manqueront pas d'arriver.

NO MORE MUTANTS?

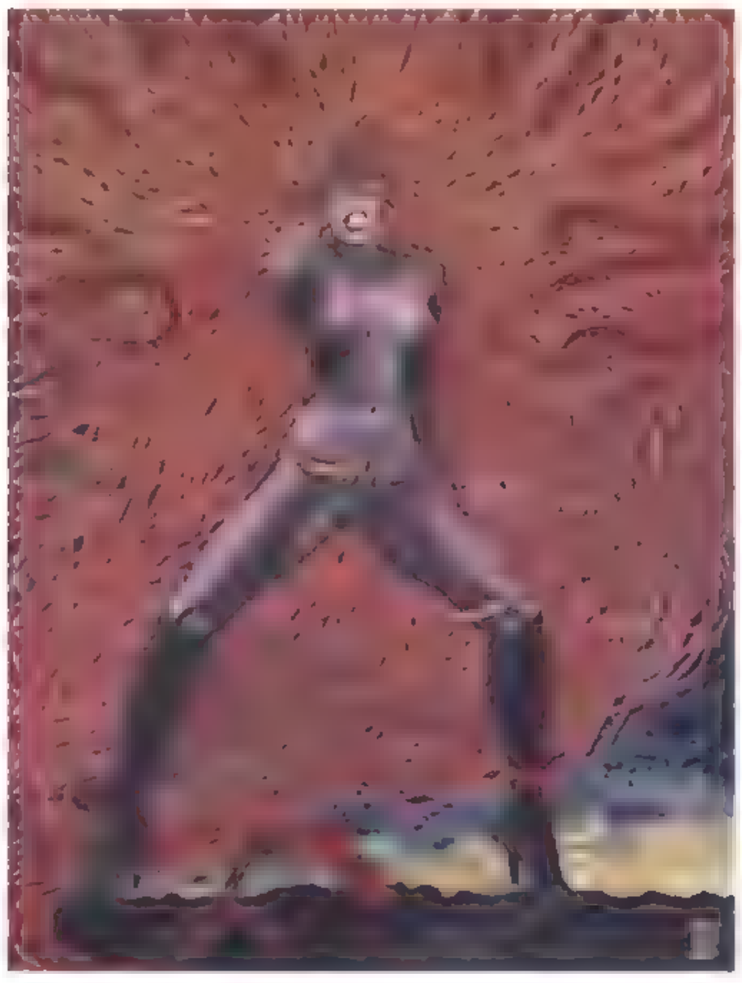
INHUMANS POURQUOI VOUS N'AVEZ PAS FINI DE LES LIRE...



L'ANNONCE D'UN FILM *INHUMANS* CHEZ MARVEL STUDIOS POUR 2018 N'AURA GUÈRE SURPRIS. VOICI DÉJÀ QUELQUE TEMPS QUE L'ÉDITEUR POUSSE EN AVANT LES ÉTRANGES CITOYENS DU ROYAUME D'ATTILAN, EN UTILISANT LES MÊMES ASTUCES QUE POUR LA BD DES GARDIENS DE LA GALAXIE. SEUL PROBLÈME : POUR L'INSTANT MARVEL S'EST PRIS LES PIEDS DANS LE TAPIS, L'OBLIGEANT À METTRE LES BOUCHÉES DOUBLES AVEC DEUX SÉRIES SUPPLÉMENTAIRES, *UNCANNY INHUMANS* ET *INHUMANS : ATTILAN RISING*.

En 2015, Marvel fête le cinquantième anniversaire des Inhumains, une création de Stan Lee et Jack Kirby dans les pages des Quatre Fantastiques. Cet honneur est plus qu'étonnant quand on se penche sur le passé "clairsemé" de ces personnages qui, depuis des décennies, ont surtout été des figurants dans les aventures des Avengers et autres Fantastiques.

Les Inhumains? C'est une race évoluée qui a appris à se cacher de nous depuis la préhistoire pour échapper aux persécutions. Ils vivent principalement dans le royaume d'Attilan, traditionnellement dirigé par une famille royale composée du roi muet (mais terriblement puissant) Black Bolt, de son épouse Medusa (dotée d'une chevelure démente) et de leurs cousins Triton (un homme-poisson), de Gorgon (une sorte de satyre), de Karnak (un super-adepte des arts martiaux) et la jolie Crystal (qui contrôle les éléments). On peut compter en membre "honoraire" le chien monstrueux Lockjaw ("Gueule d'Or" dans certaines traductions VF). Certains auteurs le considèrent comme un Inhumain qui aurait seulement l'apparence d'un chien, d'autres écrivent le contraire. C'est-à-dire que chez les Inhumains on est "baptisé" dès l'enfance en étant soumis au Terragène, une substance qui joue à la roulette russe avec l'ADN. Chaque Inhumain en ressort transformé, avec de grands pouvoirs mais aussi, bien souvent, une apparence hideuse. Jusqu'ici, les tentatives de leur donner leur série n'ont jamais duré plus d'un an. Cela n'empêche pas quelques éclairs de génie (des épisodes dessinés par George Perez dans les années 1970 ou encore la maxi-série *Inhumans* de Paul Jenkins et Jae Lee, en 1998). Mais il faut bien le dire, malgré le charisme individuel des personnages, le potentiel commercial des Inhumans ne peut même pas se mesurer à celui des Gardiens de la Galaxie ces cinquante dernières années..

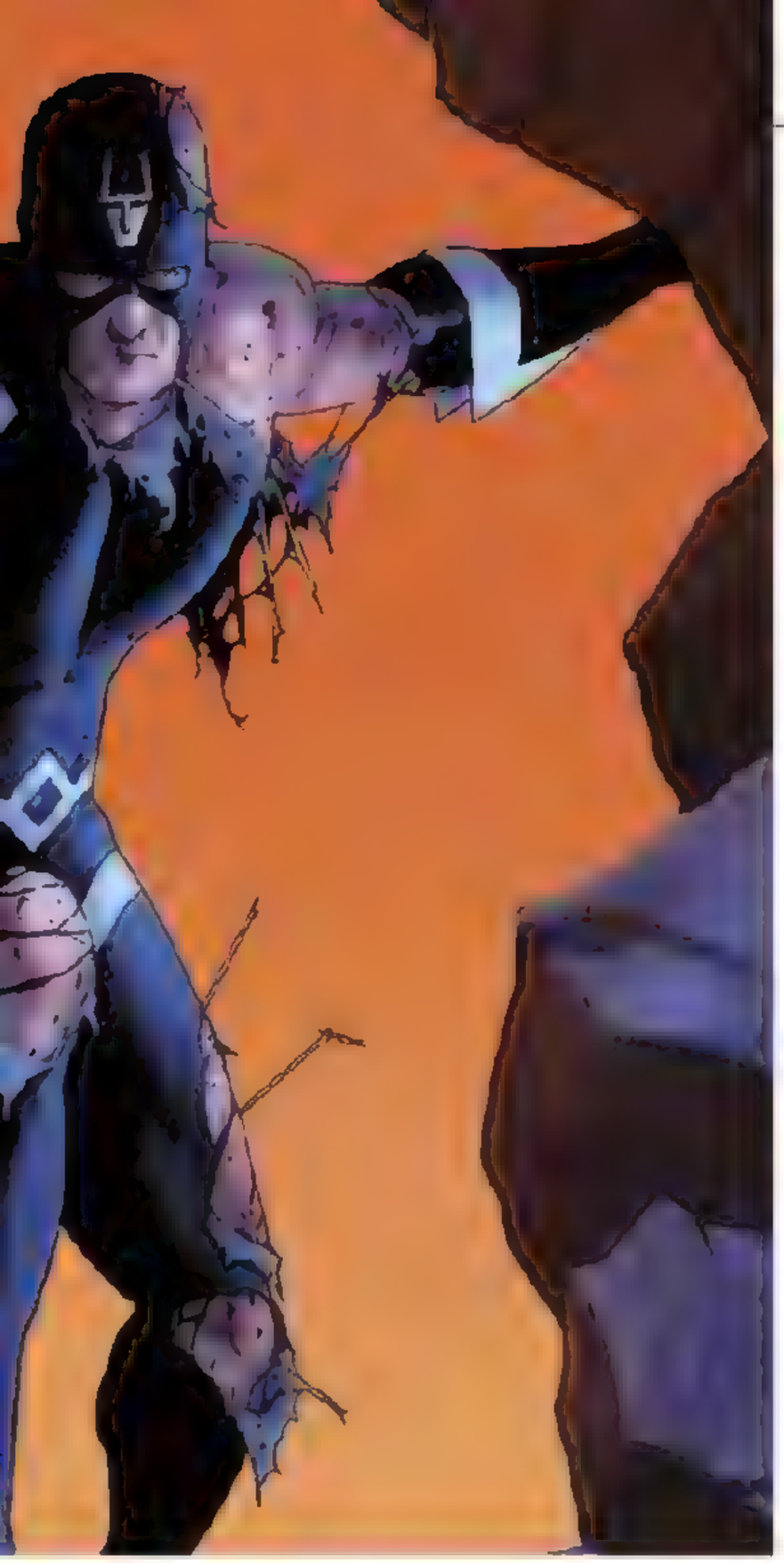


"Une équivalence entre les X-Men et les Inhumains n'est pas contre-nature"

LA GUERRE AUX MUTANTS?

Depuis quelques mois court une folle rumeur, alimentée par les réseaux sociaux. Marvel (déçu que les droits audiovisuels des X-Men et des Quatre Fantastiques restent "piégés" à la Fox, en raison d'un contrat antérieur), serait en train d'étouffer délibérément ces deux pôles dans sa gamme de comics, pour mieux remplacer les mutants par... les Inhumains. Les tenants de cette théorie du complot voient des signes partout, dans la moindre mort d'un personnage mutant ou dans une interruption de série. Mais l'idée est fondée sur une erreur de taille. Les Inhumains, comme le Surfeur d'Argent, sont d'abord apparus chez les Quatre Fantastiques.

Au même titre que la Sorcière Rouge et Vif Argent, ils sont donc des dérivés que la Fox pourrait revendiquer comme personnages secondaires dans un film *Fantastic Four*. Il n'y aurait donc pas



grand-chose à gagner pour Marvel de remplacer (le terme a son importance) les mutants par des inhumains. D'autant qu'avant de remplacer les X-Men, il faudrait les avoir effacés. Or, il reste encore une montagne de séries parallèles consacrées aux mutants (les comics des Quatre Fantastiques, moins rentables, sont pris dans un cycle désormais connu d'arrêt et de relance de leur série). Non, en réalité il n'y a pas de plan pour tuer cette poule aux œufs d'or que sont les X-Men. Il y a une nuance énorme : Dans ses BD, Marvel vise à faire des Inhumains une licence de type X-Men, de la même manière que le marketing du comic-book des Gardiens de la Galaxie a visé à faire d'eux les "Avengers de l'espace"... Sans dynamiter les Avengers existants. Là, c'est la même chose. Marvel Comics veut anticiper le film et donner de l'ampleur aux Inhumains. Au cinéma, par contre, privé de faire référence au mot mutant, il est bien possible que Marvel Studios s'apprête à donner aux Inhumains le rôle de principale "race soeur" de l'humanité. Qu'il y ait une équivalence entre les X-Men et les Inhumains n'est pas contre-nature. Si l'on y regarde bien (et nul doute que Marvel l'a fait), on trouve des rapprochements entre ces deux concepts initiés par Stan Lee et (surtout) Jack Kirby. Dans les premières apparitions des Inhumains dans les pages de *Fantastic Four*, on apprend qu'il s'agit d'un peuple victime d'un coup d'état, obligeant la famille royale d'Attilan à se fondre dans la population humaine. Tout cela s'apparente donc plus à un changement de cavalière qu'à un effacement de tel ou tel autre.

CROISSEZ ET MULTIPLIEZ

Utilisant régulièrement les Inhumains (ou des éléments de ce peuple) comme personnages secondaires de ses séries (*Fantastic Four*, *New Avengers*), Jonathan Hickman a donné le coup d'envoi pendant le crossover *Infinity*.

L'idée ? Révéler que les Inhumains sont bien plus nombreux qu'on le pensait et que beaucoup d'entre eux vivent parmi les humains. Leurs pouvoirs sont à l'état latent et activé vers la fin d'Infinity par le "terragène", tandis que le royaume d'Attilan est détruit. Les Inhumains (anciens et nouveaux) sont dispersés à travers le monde et il s'agit de les retrouver. On retombe alors sur le concept de départ, finalement pas très éloigné de la quête des mutants. Mais surtout Marvel en profite pour les moderniser. Au lieu d'avoir seulement les ressortissants d'un peuple qui n'a que peu d'attaches avec la normalité ou les rues de New York, on injecte tous ces "nouveaux Inhumains", qui eux avaient une vie réaliste avant ces événements et arrive avec des références culturelles auxquelles le lecteur peut s'identifier. C'est qui manquait jusqu'ici aux Inhumains. Premier exemple de la liste ? La nouvelle série *Miss Marvel*, dans laquelle la jeune héroïne voit ses pouvoirs éveillés par le terragène. Elle est donc techniquement inhumaine, tout en restant une jeune fille d'origine pakistanaise. C'est sur la relance même des Inhumains (en passant par une sorte de minicrossover nommé *Inhumanity*) que Marvel a trébuché.

Le but de la manœuvre : donner ensuite à Matt Fraction et Joe Madureira, deux créateurs bien connus, les rênes d'une série *Inhuman* (au singulier), qui expliquerait ce que c'est d'entrer dans ce peuple. Marvel a d'autres raisons de rajouter des personnages. La Fox a le droit d'utiliser des personnages secondaires apparus dans *Fantastic Four*, d'accord, mais si l'on invente de nouveaux Inhumans, ceux-ci, au cinéma, resteront exclusifs à Marvel. Mais Matt Fraction goûte peu les pressions autour du titre. Il se retire du projet après avoir initié *Inhumanity* et tué Karnak, l'un des Inhumains "classiques". C'est Charles Soule qui le remplace en urgence. Joe Madureira n'est pas le plus rapide des dessinateurs, ce qui fait qu'avec ces changements scénaristiques *Inhuman* sort des mois après *Infinity*, ayant perdu une bonne partie de l'élan. Qui plus est Madureira ne dessine que les trois premiers épisodes, remplacé par des artistes moins bankables. Enfin, il faut aussi ingurgiter beaucoup de personnages nouveaux, seuls quelques Inhumains classiques (Medusa, Gorgon, Triton...) assurant la transition. Le plus charismatique d'entre eux, Black Bolt, est porté disparu, confisqué par les séries *Avengers* et *New Avengers* d'Hickman. Avec un départ loupé, des personnages auxquels les lecteurs sont peu attachés et des sautes de style, Inhuman doit se contenter sans surprise de ventes très modestes, finalement assez près du niveau où Marvel a décidé d'arrêter des séries. De là à perdre la face...

MÊME JOUEUR JOUE ENCORE

Mais perdre la face n'est pas au programme de Marvel. C'est donc dans ce contexte qu'arrive une autre série : *Uncanny Inhumans*. Elle va sans doute jeter de l'huile sur le feu, encourager ceux qui pensent qu'il s'agit de remplacer les *Uncanny X-Men*. Alors qu'il faut bien parler une nouvelle fois d'équivalence. Si Charles Soule est là aussi à l'écriture, on lui adjoint Steve McNiven (*Civil War*) aux dessins. Normal, ils viennent de signer la série *Death of Wolverine*, qui s'est très bien vendue. *Uncanny Inhumans* (qui démarre aux États-Unis en avril, avec un #0) se voudra plus centrée sur Black Bolt. Et ce n'est pas tout ! À la faveur de *Secret Wars*, Marvel enchaîne avec un titre de plus : *Inhumans : Attilan Rising*, toujours écrite par Soule (et dessinée par John Timms). Jamais les Inhumains n'auront connu une telle exposition !

En coulisses ? L'idée est d'établir un titre Inhumans de référence avec des ventes idéalement plus hautes qu'*Inhuman*, quitte à éteindre cette dernière (ou imaginer une relance) d'ici quelques mois. Marvel a jusqu'à 2018 pour revoir sa copie. Qui plus est le comic-book peut compter sur un coup de main du multimédia. La série télévisée *Agents of S.H.I.E.L.D.* lorgne de plus en plus sur les Inhumains comme intrigue de fond. À charge à Marvel de rebondir, de montrer que les Inhumains ne sont pas le nouveau *Blade* (qui a connu le succès au cinéma mais ne s'est jamais beaucoup vendu dans les comics).

Xavier Fournier

TRIBUNE

COMICS Incognito

IL Y A COMME UN VENT DE FRAICHEUR DANS NOS FESTIVALS BD. VOUS NE TROUVEZ PAS ? QUELQUE CHOSE DE NEUF PARMI LES SÉLECTIONS OFFICIELLES, NON ? ON DIRAIT BIEN QUE... MAIS OUI ! DES COMICS ! DES BANDES DESSINÉES VENUES D'OUTRE-ATLANTIQUE ! MAIS PAS N'IMPORTE LESQUELLES CEPENDANT. CES TITRES NE SONT PAS EXACTEMENT DES COMICS, OU PLUTÔT PAS SEULEMENT. QUE FONT CES TITRES DANS LES HAUTES SPHÈRES DE LA BANDE DESSINÉE ET SURTOUT, QUI SONT-ILS ?

Si l'on jette un œil dans le rétroviseur c'est dans les sélections patrimoniales qu'on retrouvera des comics. Comme si un certain recul (on pourrait même parler de nostalgie) était nécessaire pour qu'ils acquièrent leurs lettres de noblesse. C'est toujours le cas cette année pour Angoulême avec la présence dans la sélection Patrimoine du *Daredevil* de Frank Miller, de *Green Lantern et Green Arrow* par O'Neil et Adams ou de *Sandman*. Mais au sein de la sélection officielle, c'est presque une invasion : 7 titres sur les 36 proposés nous viennent d'auteurs américains ou ont été publiés d'abord aux États-Unis. Des œuvres très diverses et que la plupart des lecteurs n'identifient pas comme des comics au premier regard et c'est sans doute un des facteurs qui jouent en leur faveur. Mais d'autres raisons ont récemment contribué à une reconnaissance publique et critique de ces œuvres.

Depuis plusieurs années, le marché français a vu le développement d'un genre de bandes dessinées jusque-là traité à la marge : le roman graphique. Un terme pratique mais un peu fourre-tout qui regroupe tout aussi bien *Persépolis* de Marjane Satrapi que *Daytripper* des frères Fabio Moon et Gabriel Bá, *Butcher Baker* de Joe Casey et Mike Huddleston ou bien *Happy* de Grant Morrison et Darick Robertson. Ne perdons pas de temps à tenter une définition du roman graphique dans cet article. Le débat existe depuis l'apparition du terme dans les années 1960 suite à la parution de *Un Pacte avec Dieu* écrit par Will Eisner. Mais il faut tout de même noter qu'il en est de même aux États-Unis où le graphic novel est également le terme employé pour désigner les recueils regroupant les épisodes des titres mensuels d'éditeurs comme Marvel, DC ou bien Image Comics et IDW. À ce titre les graphic novel sont en fait l'équivalent d'un coffret DVD réunissant les épisodes d'une saison de série TV. Il y a aussi un certain snobisme qui tend à s'emparer de tous les chefs-d'œuvre des comics pour les transformer en "romans graphiques". *Watchmen*, *V For Vendetta* ou d'autres choses de ce genre ont pourtant été créés avant l'émergence du marché des recueils, pensés pour une lecture en fascicules. Les prendre pour un "roman" indivisible, c'est se méprendre sur les intentions des auteurs ou des éditeurs.

À cela s'ajoute aussi la percée d'Image Comics qui publie actuellement des séries écrites par les auteurs les plus bankables du comic-book américain. Ces titres sont pensés par arc narratif et prennent tout leur sens une fois compilés dans un "graphic novel". On le voit au niveau des ventes quand *Walking Dead* ou *Saga* figurent en tête des classements avec la sortie de leurs trade paperbacks (volumes souples). Une fois importés chez nous, ces titres ne portent pas forcément le label comics puisque leur lecture diffère du système habituel de prépublication.

Mais revenons en France où le roman graphique et son explosion peuvent être considérés comme un symptôme de la transformation du marché de la bande dessinée comme on l'entendait jusque-là. Si les titres historiques se maintiennent en haut des ventes, il est évident que les nouvelles générations de lecteurs sont ouvertes à une offre plus diverses de la part des éditeurs. Le format de BD de 48 pages n'est plus la seule

AILLEURS EN EUROPE

Si en France, la reconnaissance accordée aux comic-books se fait lentement, dans d'autres pays d'Europe comme l'Italie, elle est déjà bien ancrée. Il faut dire qu'au pays des fumetti (petits fascicules), la mentalité des comics fait partie intégrante du lectorat. On y privilégie la prépublication dans des formats de moindre qualité alors qu'en France, le cartonné et l'objet de collection sont plus développés.
Tout naturellement, on retrouve cette ouverture d'esprit dans les sélections officielles de festivals transalpins comme celui de Lucques (Lucca) qui se tient chaque année entre les mois d'octobre et novembre. Cela ne se limite pas aux comics car outre *Saga*, *The Goon*, ou *Hawkeye*, on retrouve aussi beaucoup de mangas et ce, depuis des années, bien avant qu'Angoulême ne fasse preuve d'autant d'ouverture dans sa sélection. Parmi les gagnants des précédentes éditions on retrouve Brian Michael Bendis, meilleur scénariste en 2012, Joe Kelly pour le même prix en 2011, *Kick Ass* pour la meilleure série en 2010 ou encore Darwyn Cooke comme meilleur dessinateur la même année.

publie les œuvres récentes d'Alan Moore avec le dessinateur Eddie Campbell, les romans graphiques de Derf Backderf, ou les anthologies *American Splendor* d'Harvey Pekar.
Les grandes maisons d'édition elles aussi produisent leurs propres romans graphiques, comme Delcourt avec la collection Mirages qui propose un format plus petit mais une pagination plus forte qu'un album classique. Mais ces éditeurs se mettent également à adapter eux aussi des titres américains comme on l'a vu en fin d'année dernière avec la sortie de *Seconds* de Bryan Lee O'Malley (l'auteur de *Scott Pilgrim*) chez Dargaud.

UNE AURA DE RESPECTABILITÉ

Bon ou mauvais, le concept de roman graphique, en France et aux États-Unis, a permis de redorer le blason de certains titres. Allez, ce n'est pas tant le blason des titres qui est en jeu que leur perception. La preuve ? Certaines séries US publiées dans des périodiques ou dans plusieurs albums, ne sont reconnues qu'au moment de l'intégrale, les faisant passer de "production américaine lambda" à "œuvre de qualité, réfléchie et profonde". Pour les comics, cela a plusieurs conséquences. Les mini-séries deviennent des romans graphiques (*The Cape* de Joe Hill), et les titres américains peuvent se fondre au milieu d'une production très étoffée et acquérir leurs lettres de noblesse. C'est sans doute ce qui a entraîné la présence de plus en plus de ces titres dans les sélections officielles de festivals comme Angoulême ou Quai des Bulles à Saint-Malo. Il est cependant important de faire la différence entre une nomination et l'attribution d'un prix. Si les sélections semblent s'ouvrir à toutes les origines de bande dessinée, les prix ne suivent pas vraiment.
L'exemple le plus frappant serait *Walking Dead*, nominé en 2013 à Angoulême, sans doute plus pour sa renommée auprès du grand public. La série est le comic-book qui se vend le plus en France. Il dépasse les frontières du lectorat habituel pour toucher une cible qui peut être à la fois fan de gore, de thriller et de récit de vie. Pourtant, pas de prix pour Kirkman et Adlard. La faute peut-être à un scénario trop rentre dedans aux yeux du jury.
Mais des comics ont bel et bien gagné des prix. *Asterios Polyp* de David Mazzucchelli a reçu un prix à Angoulême en 2011, Carl Barks à titre posthume en 2012 pour *La Dynastie Donald Duck*, ou encore *Jimmy Corrigan* de Chris Ware. Des œuvres majeures mais des œuvres expérimentales qui sont à l'opposé de ce qu'est un comic-book dans l'esprit de n'importe quel lecteur. Pour briller à Angoulême, il faut vouloir se démarquer des œuvres populaires, parler des maux de la société ou de soi. Être un habitué peut aider (mais ça, c'est comme dans n'importe quel festival...).
Pour rester à Angoulême (puisqu'on en sort à peine), cette année était particulièrement riche en diversité de comic-book sélectionné. *Saga*, *Locke & Key*, *Calavera*, *Julio*, *Mes Cent Démons*, *Cet Été-Là* et *Building Stories* sont tous des titres américains. Des séries indépendantes, des titres d'auteurs et du roman graphique mais rien qui se rapprocherait des super-héros et de leurs onomatopées.

"Asterios Polyp de David Mazzucchelli a reçu un prix à Angoulême en 2011"

L'exception était venue avec *Hawkeye*, sélectionné en 2014 qui était le premier titre super-héroïque en sélection officielle depuis *Watchmen*! Mais on réalise vite qu'il s'agit là encore d'un désaveu pour les comics super-héroïques puisque ce dernier était une œuvre qui détruisait le genre et que le titre de Matt Fraction et David Aja penche plus vers le récit de vie que vers l'aventure au parfum de testostérone.
L'heure n'est peut-être pas encore venue pour Batman et les Avengers de côtoyer Bilal, Tardi ou Loisel, mais elle n'a jamais été aussi proche.

Christopher Maloine

JEUX VIDEO

DANS LA TOILE DU FREEPLAY

APRÈS LES ADAPTATIONS VIDÉOLUDIQUES DES DEUX DERNIERS LONG-MÉTRAGES POUR LES SUPPORTS IOS ET ANDROID, GAMELOFT PROPOSE UN NOUVEAU TITRE (CETTE FOIS FREE-TO-PLAY) S'INSPIRANT DE L'ENSEMBLE DES UNIVERS SPIDER-MAN EN QUASI SYNCHRO AVEC LA SORTIE DU GRAND CROSSOVER SPIDER-VERSE. DES JEUX SORTANT EN MÊME TEMPS QUE DES SAGAS COMICS ? DE MÉMOIRE DE LECTEUR ON AVAIT JAMAIS VU ÇA...

Les Sinister Six de différents univers Marvel se sont associés pour attaquer l'ensemble de ce Multiverse... Face à ce danger, Nick Fury fait appel à Spider-Man (les autres héros étant visiblement occupés ailleurs). Spidey se lance alors à l'assaut du Bouffon Vert et des membres des Sinister Six, tous disposent de nombreuses versions alternatives (représentant autant de danger). Depuis la mise à jour de décembre 2014, le jeu accueille aussi le Spider-Verse. En effet, Morlun aurait profité des failles ouvertes par les Sinister Six pour se lancer dans la chasse de Totems Arachnéens. Aidé de Karn, il va représenter un danger supplémentaire pour le Tisseur, tandis que les différents Spider-Men/Women représenteront des alliées de choix (et l'occasion d'incarner Silk ou Spidey UK...). Un univers qui, en jeu vidéo, apporte de la nouveauté, du sang neuf. En effet, depuis plus de 10 ans, les jeux vidéo du Tisseur sont essentiellement des adaptations des divers longs-métrages, mettant ainsi de côté les aventures papiers. L'heure du changement?

PLAISIR PAYANT

Si le jeu est gratuit, il est possible d'acheter, via l'application, des items pour se faciliter l'aventure, tout en permettant de gagner du temps (allant de 0,89 € à 89,99 €). Effectivement, il faut, pour chaque stage et mission, un niveau d'expérience minimum. Pour gagner de l'expérience, le joueur peut réaliser des challenges ou des défis basiques. Seulement voilà... Le joueur dispose de 5 vies. Au moindre contact avec un ennemi ou un élément du décor dans un niveau, il en perd une. Une fois les 5 vies perdues, il faut patienter plusieurs minutes avant de pouvoir recommencer une partie. Il est alors possible d'acheter des vies pour ne pas être obligé d'attendre, tout comme il est possible d'acheter des points d'expérience! La progression est extrêmement lente, ce qui devient vite frustrant. Mais pour le joueur qui ne souhaite pas investir le moindre centime, c'est aussi le gage d'une durée de vie colossale... À condition de ne pas se lasser.

L'ART DE LA COURSE

Spider-Man Unlimited est un "Runner-Game". Il fait partie de ces softs que le joueur peut prendre en main d'un seul doigt. Le personnage court automatiquement. Le joueur n'a alors plus qu'à lui indiquer quelle direction prendre, et quelle action exécuter (sauter ou se baisser). Les jeux de ce type sont légion sur smartphone ("Temple Run 2", "Moi, Moche et Méchant"...). Aussi, il était impératif que Gameloft développe des idées et une identité propre à son titre, tout en puisant dans les éléments essentiels qui rendent Spider-Man si unique. Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que le pari est parfaitement réussi. Évidemment le héros avance automatiquement... mais l'Homme-Araignée peut aussi courir sur les murs, et même s'élancer, du bout de sa toile, réalisant ainsi quelques courses aériennes. Il est possible de frapper certain ennemis, et la victoire sur un boss se fait via la réalisation d'un combo (certes, des plus simplistes, puisqu'il suffit de réaliser des allers-retours en faisant glisser son doigt sur l'écran tactile de droite à gauche...) Enfin, la mise en scène détonne, et le jeu est visuellement impressionnant! À noter que les niveaux, les zones et les dangers sont aléatoires à chaque partie. Ainsi, pour une même mission, on ne tombe jamais (ou très rarement), sur le même stage...

"Un univers qui, en jeu vidéo, apporte de la nouveauté, du sang neuf"

MARVEL
SPIDER-MAN
UNLIMITED

BEAU COMME UN COMIC

L'utilisation du Cel-Shading dans un jeu vidéo permet d'obtenir un rendu très bande dessinée/dessin animé. Parfaitement maîtrisé, ce procédé permet de faire des merveilles, à l'image de Spider-Man Unlimited. La réalisation est en effet l'un des points forts de ce titre. Globalement, le jeu est très beau, l'animation est impeccable et la musique, dynamique, soutient parfaitement l'action. On regrettera en revanche les quelques bugs, çà et là (notamment celui qui ne permet plus de profiter des bonus quotidiens gratuits, depuis la mise à jour 1.2.0h...).

COLLECTION D'ARAIGNÉES.

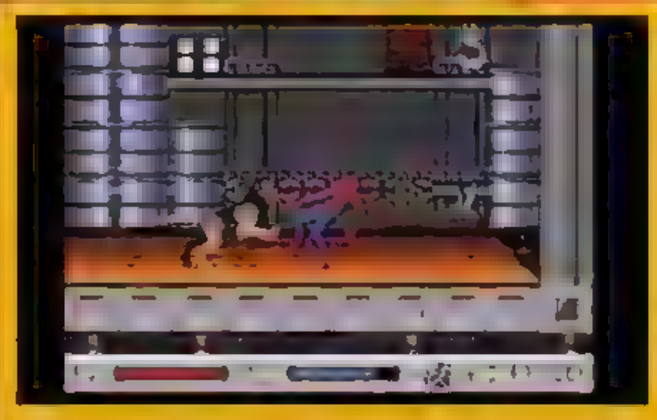
Pas question de réaliser l'ensemble de l'aventure avec un seul est unique Spider-Man. En effet, le jeu impose de collectionner de multiples variantes du héros. Tout d'abord, certaines missions ne peuvent être accomplies qu'avec un Spider-Man précis... Ensuite, la plupart des Spider-Men sont rangés dans différentes classes (Commun, Rare...). Selon les classes, le niveau du Spider-Man sera plus ou moins important. Certains Spider-Men, même en ayant atteint leur niveau maximum (par exemple, niveau 30) ne pourront réaliser certains défis, réservés à des classes plus élevées pouvant ainsi atteindre le niveau 50. Bref, il vaut mieux, pour le joueur, avoir de nombreux Hommes-Araignées dans sa réserve. Par ailleurs, chacun des personnages doit gagner de l'expérience, pour progresser et améliorer son niveau. Pour cela, il faut alors jouer avec (ou obtenir des emplacements – uniquement à partir du niveau 20 – qui permettent de faire gagner des points d'expérience à des "Spider-Man" en réserve), ou fusionner des "Spider-Men". Chaque jour, le jeu offre un Spider-Man (au hasard) gratuitement. Les plus impatients pourront aussi acheter de quoi débloquer des personnages, mais là encore, ceux-ci sont distribués au hasard! De quoi faire rager les joueurs.

puisque comme je l'indiquais plus haut, certaines missions ne sont jouables qu'avec des Spider-Men bien précis. Si le système des achats In-App peut être contesté, notamment lorsque les prix sont prohibitifs, que penser de ces pratiques où le joueur doit investir de l'argent sans connaître le contenu qui lui sera servi, et sans être certain que cela lui permettra de débloquer son périple in-game ?). Enfin, des événements spéciaux, gratuits, et réguliers, permettent de débloquer des personnages plus rares.

VERDICT ?

Bourré de qualité, le jeu souffre d'une progression bien trop lente... Pour y remédier, le joueur n'a pas d'autre choix que d'investir dans des achats In-App (au prix prohibitif). Ce n'est pas obligatoire, mais en l'état, ce type de Free-to-Play peut agacer. Pour avancer sans débourser, le joueur doit faire et refaire des missions, et l'aventure devient vite répétitive... Ce qui est bien dommage, car le titre bénéficie de très nombreux atouts, à commencer par la richesse de ses protagonistes. *Spider-Man Unlimited* s'impose en effet comme une véritable bible, listant l'ensemble des Spider-Men et des costumes existants (offrant même une courte présentation et explication pour chacun d'entre eux). Le jeu est aussi techniquement très réussi. Ses graphismes le placent en tête des meilleurs titres en Cel-Shading sur iOS et Android. Au final, ce jeu semble destiné avant tout aux grands fans du Tisseur. Les autres feront quelques parties, qu'ils trouveront certainement très agréables, puis ils passeront à autre chose. Pour ma part, je me suis bien amusé. Mais il est vrai que je suis un joueur patient!

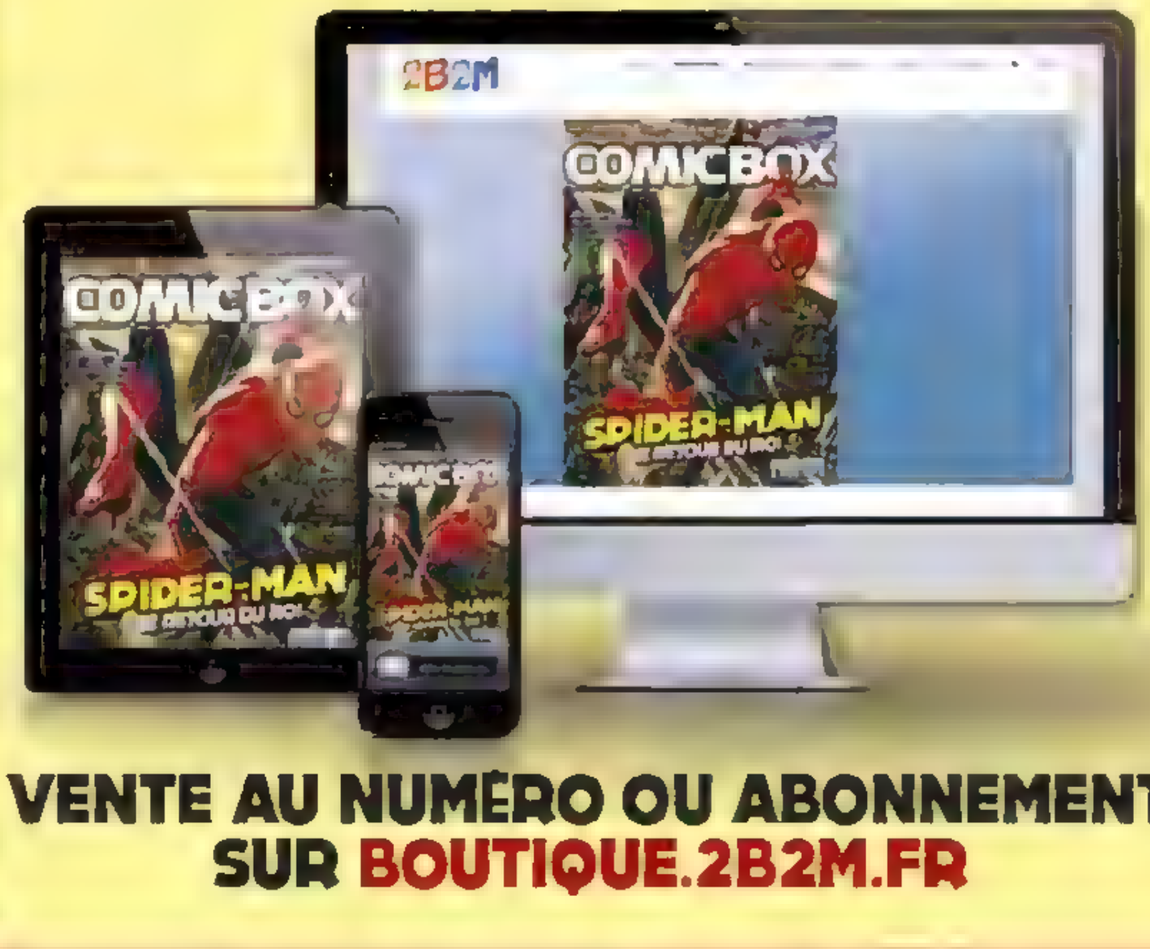
Fred Mayer



BATMAN vs SPIDER-MAN

Les lecteurs les plus fidèles se souviennent certainement de notre dossier sur les jeux vidéo Batman, dans le *Comic Box* #89. Nous avions consacré celui-ci essentiellement aux épisodes de la série *Arxham* de Rocksteady, édité par Warner. Cependant, nous aurions pu consacrer bien plus que 3 pages et mettre en avant beaucoup plus de jeux. En effet, Batman, depuis plus de 25 ans, collectionne les bons et les très bons titres. À l'inverse, Spider-Man ne peut pas se targuer d'avoir beaucoup de grands jeux le mettant en scène. Il y a bien eu de très bons jeux, mais les fans ont surtout eu le droit à des jeux "sympas", "moyens" et mauvais!
Deux titres font néanmoins figure de référence dans la carrière vidéoludique de l'Homme-Araignée. On pourrait penser que mettre en scène l'un vers de Spider-Man, dans un jeu vidéo, est peut-être plus compliqué que d'animer celui du Dark Knight (le Tisseur étant tout de même plus aérien que Batman). Les sensations, manette en main, d'une balade de toile en toile, à l'époque, n'avait rien de grisant à l'inverse d'une phase de jeu en Batwing).
Pourtant, en 1991, Sega, avec l'épisode *The Amazing Spider-Man vs The Kingpin* sur Megadrive (la console 16 bits de Sega) prouve le contraire. Certes, dans cet épisode, l'imitation technique des consoles de l'époque oblige, l'Homme-Araignée ne se balance pas de toile en toile dans des décors en 3D. On se retrouve face à un jeu d'action, en 2D (avec un défilement horizontal). Spidey peut taper, sauter, lancer de la toile sur ses ennemis, coller au mur...
Tant dans le gameplay que dans les graphismes, le joueur est plongé dans l'univers du héros Marvel. Pour faire simple, avant l'avènement des consoles capables de proposer des jeux en 3D, il n'y avait pas mieux! Et aujourd'hui encore, cette aventure reste une véritable pointure incontournable, pour les joueurs ET pour les fans.

COMICBOX
(RE)CONNECTEZ-VOUS



VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT SUR BOUTIQUE.2B2M.FR

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ EMAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

CB93

Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 09 50 00 22 39). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 09 50 00 22 39.

POP CULTURE ART

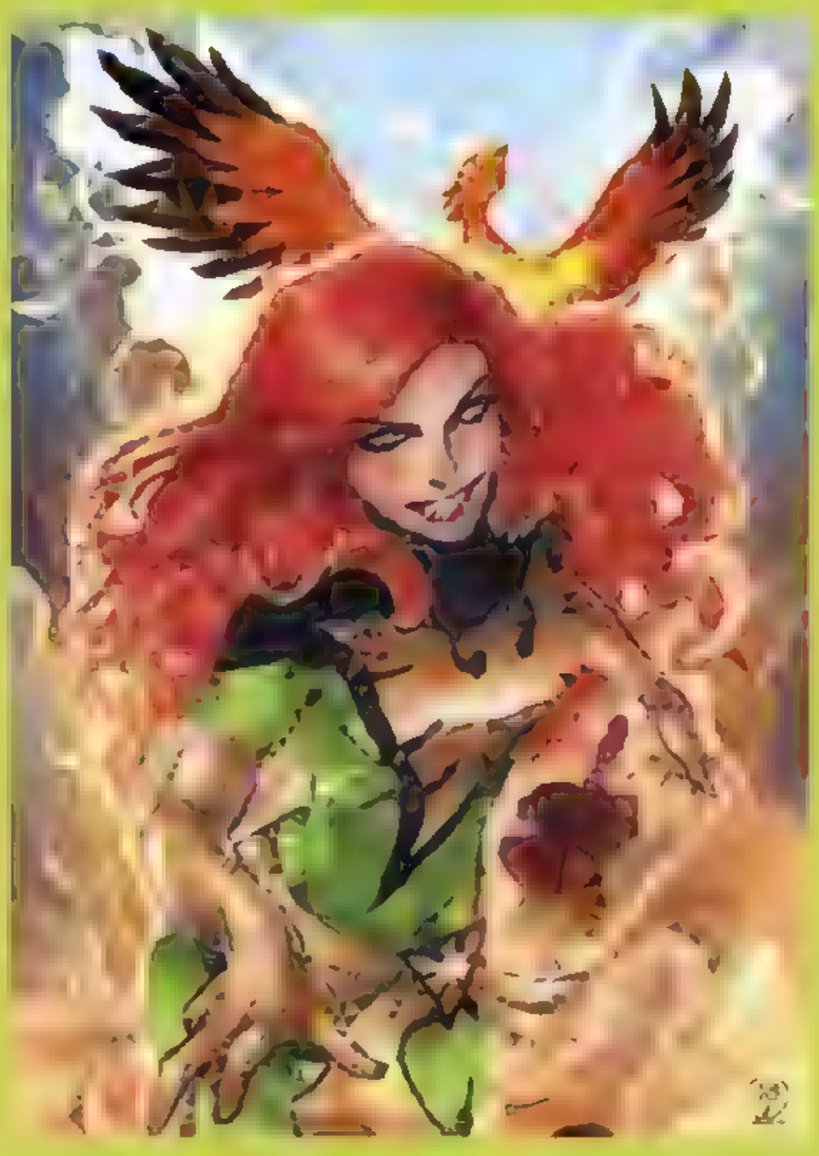
DES HÉROS TRIANGULAIRES

L'ARTISTE ET GRAPHISTE IDEALYSE (LISE HALLUIN) AIME LES HÉROS. MAIS PAS N'IMPORTE COMMENT. ELLE LES CONFECTIONNE AVEC UNE MULTITUDE DE PETITS TRIANGLES. DÉCOUVERTE !

Nous avons découvert votre travail, un peu par hasard, en allant à la galerie Sakura à Paris. Comment vous est venue cette idée de réaliser des œuvres en polygones avec les héros de pop culture ?
En fait, je suis directrice artistique à la base, cela fait partie de mon métier de créer. J'ai travaillé en agence une quinzaine d'années avant de m'installer en freelance. Et quand on est créateur, on a tendance à vouloir expérimenter toutes les évolutions graphiques possibles avec les logiciels de la profession, comme la Creative Suite d'Adobe. J'avais envie de faire quelque chose de nouveau, de différent, qui sorte de l'ordinaire et en accord avec mes goûts. Il y a beaucoup d'artistes qui font du pixelart, c'est-à-dire qu'ils reprennent des héros de la pop culture avec des petits carrés. Moi, je m'intéressais déjà aux polygones mais avec des créations abstraites. Je faisais des assemblages pour des pochettes d'albums, des logos, etc. Mais pas encore de maillage. Et puis les choses sont venues d'elles-mêmes. J'ai vu à travers les éditions GeekArt ce que des artistes américains pouvaient faire avec les polygones, sur Batman notamment, et j'ai été scotchée. Je m'y suis intéressée par curiosité et j'ai réalisé que c'était une technologie issue de la 3D. Sauf que j'ai choisi d'utiliser cette technique du maillage à la 2D, à plat. Et voilà ! Je me suis lancée dans le triangulisme ! (rires)

Comment ça marche ? C'est un filtre dans Photoshop où tout est fait à la main ?
Tout est fait à la main. L'art en lui-même existe aux États-Unis, ça s'appelle le "Low Poly". On trouve des tas de tutoriels sur le net pour apprendre cette technique et concevoir son maillage. Donc je m'y suis mise ! Je designe d'abord le héros, je réalise un maillage ensuite sur Illustrator ce qui me permet de n'avoir aucune limite de format. J'ai fait une grande illustration sur plexiglass de 2,40m l'an dernier pour le salon de la photo et, grâce au vectoriel, on peut avoir de très très grands formats sans perte de qualité.

Comment vous choisissez vos sujets ?
En fait, je ne travaille que sur commande. Au départ, je faisais mes petites expériences sur ma page Facebook. Mes amis m'avaient encouragé. Et puis, je me suis rendu compte qu'il y avait un vrai engouement. Les choses sont allées très très vite depuis l'année dernière. J'ai eu la possibilité de collaborer avec différentes personnes dans le monde des jeux-vidéo, notamment pour la Paris Games Week. Et du coup, je n'ai plus l'occasion de faire des tableaux avec les personnages que je kiffe personnellement comme la Bataille des Planètes, les Cosmocats ou Jayce et les Conquérants de la lumière, Musclor. Et puis les comics sont arrivés ensuite, par obligation un peu, si je puis dire. Parce que les gens qui me contactent sont très demandeurs. Surtout avec les films qui sortent, les blockbusters, on me commande beaucoup de super-héros.



C'est vrai. Il y a même des illustrations très pointues. Il y a une Phénix notamment, qui n'est pas vraiment représentée dans les films, surtout avec le costume vert et or. Il faut être un vrai amateur pour demander ce personnage !
Alors celle-ci est la commande d'un geek sur twitter. On n'a pas mal parlé ensemble de la pose, du costume justement. Ça fait partie des discussions préliminaires. Parfois, on me demande de m'inspirer d'un artiste en particulier, d'autres fois, c'est moins tranché dans le style mais il y a une volonté très spécifique de coller à tel ou tel costume. Avant tout, c'est une collaboration entre le client et moi.

Elle est vraiment réussie... Votre Hulk/Hellboy est également impressionnant. En règle générale, faire des mélanges, des "mashups" de personnages, d'univers, c'est quelque chose qu'on vous demande souvent ?
Pire ! J'aime bien faire ça, alors je l'impose ou du moins, je le suggère (rires). Hulk/Hellboy, je me suis vraiment éclatée. J'avais d'abord fait un mashup Iron Man vs Batman et là... je me suis fait tomber dessus par les fans qui m'ont dit que ces personnages n'avaient rien à faire dans le même dessin, que c'était une "hérésie". Un peu fort ce vocabulaire (rires).

Combien de temps vous faut-il pour réaliser une œuvre ?
Environ 3 à 4 jours de travail. Il y a le maillage à réaliser, puis la colorisation. Je compte aussi les échanges, la validation des croquis, etc.

Est-ce que c'est rentable ?
Comme je le fais depuis un an, j'ai mes routines, mais clairement non. C'est surtout une passion. Je ne gère de toute façon plus le business, j'ai une agence qui fait ça pour moi. Et comme je travaille en édition très limitée, mes œuvres commencent à coter.

Ça reste un plaisir malgré le succès ?
Oui, bien sûr. D'abord parce que je fais évoluer mes process et que je travaille avec de nouvelles matières comme le plexiglass ou l'aluminum brossé. Avant je collaborais par mail, maintenant, je me déplace chez les gens ou les entreprises pour du sur-mesure. C'est passionnant.

Vos clients sont essentiellement français ?
Non, j'ai des Russes, des Néo-Zélandais, des Suisses, des Belges ou des Américains. Je suis très sollicitée depuis mon passage sur Canal Plus. J'ai fait une expo super-héros à Bourg-En Bresse et je suis en contact avec une convention de comics à Londres. J'ai de l'actualité ! (rires)

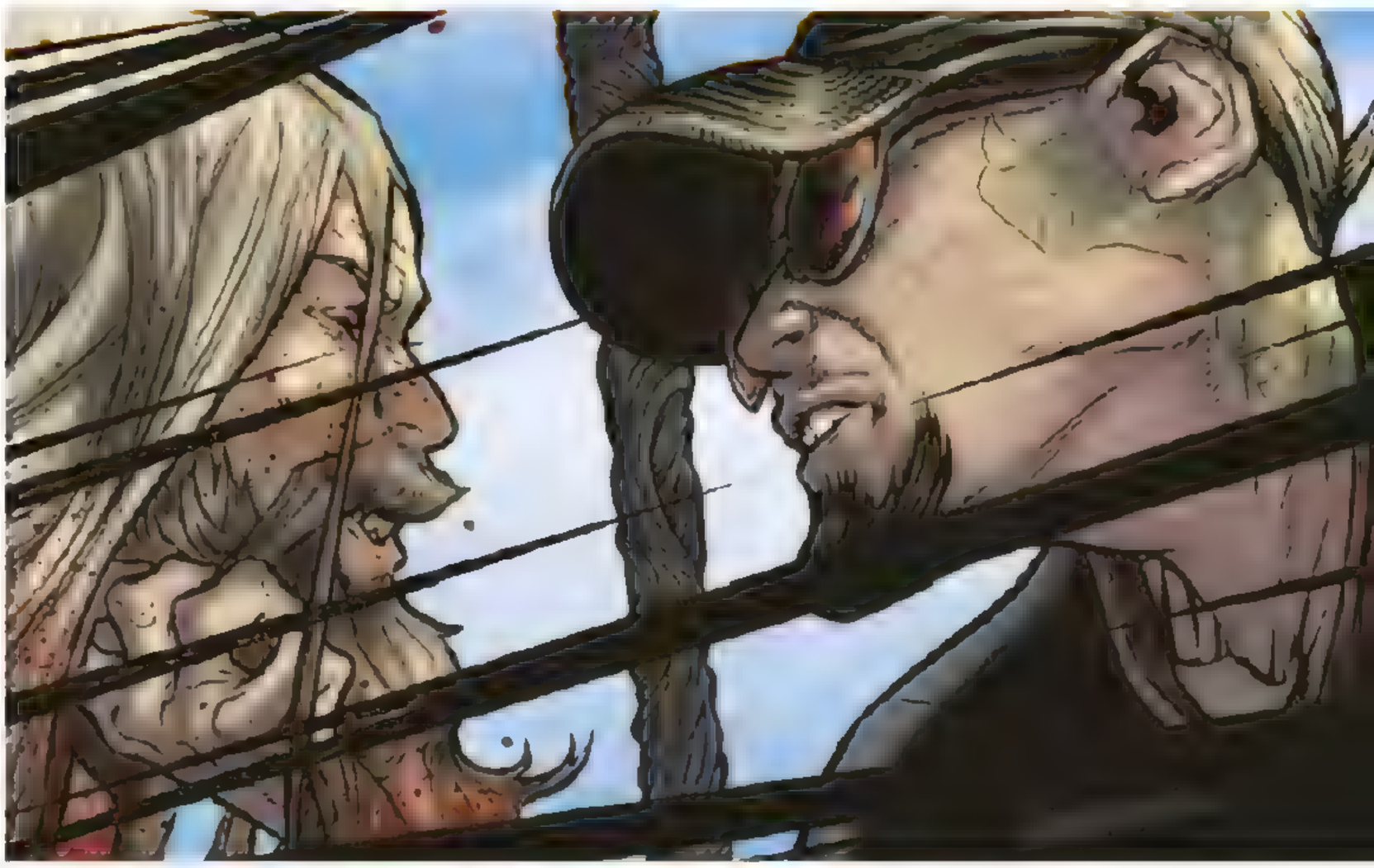
Vous n'avez jamais eu d'ennui avec Disney ou Warner sur les droits ?
Au contraire ! Ils me supportent et m'encouragent. J'ai été agréablement accueillie. C'est considéré comme de l'art alors je suis plus libre ! Maintenant, il me reste à faire une couverture pour Marvel ou DC et la boucle sera bouclée. (rires)

Plus d'infos sur : www.lise-halluin.fr

DIEUX EN VOIE DE DISPARITION

LES PROJETS DITS "TRANSATLANTIQUES" NE COULENT PAS TOUJOURS DE SOURCE. PRENDRE DES AUTEURS HABITUÉS À UN CONTEXTE POUR LES FAIRE TRAVAILLER DANS UN AUTRE CONTEXTE OCCASIONNE PARFOIS DES SORTIES DE ROUTE. QUAND L'UN PENSE "COMICS" ET L'AUTRE "ALBUM FRANCO-BELGE", ON ASSISTE PARFOIS À UN VÉRITABLE MATCH POUR SAVOIR QUI PORTE LA CULOTTE.

Ce n'est pas le cas, heureusement, pour ces Prométhéens. Les éditions du Lombard ont en effet su réunir des auteurs dont les forces, loin de se contredire, se complètent. Dans les grandes lignes, *Les Prométhéens* raconte comment, depuis des siècles, les dieux de l'Olympe se sont cachés parmi nous pour échapper à un serial-killer divin. À cette approche digne du "premier-né" d'Azzarello dans Wonder Woman ou même de quelque chose que Kirby aurait pu imaginer, s'ajoute un côté "histoire parallèle". En gros, toutes les grandes catastrophes qui peuvent vous venir à l'esprit étaient en fait des tentatives des dieux pour s'entre-tuer. Les personnages principaux, ex-gloires de l'Olympe, ont pour la plupart une allure décadente, un côté "je suis éternel et il ne me reste qu'à attendre l'Apocalypse en buvant un bon verre" qui génère beaucoup d'empathie, sans être grandiloquent. Au dessin ? On retrouve Rafa Sandoval (*X-Men Legacy*, *Incredible Hercules*), habitué de Marvel ou de DC Comics, mais dans des conditions de travail sans doute assez différentes. De fait, son trait, encré par Jordi Tarragona Garcia, prend même des allures d'un Steve McNiven en grande forme. Henscher, l'un des co-scénaristes, a démarré dans les jeux-vidéo et s'avoue fasciné par les mythes (on aurait du mal à croire le contraire). Son compère, Emmanuel Herzet, avait déjà écrit plusieurs albums lorgnant sur le cinéma américain. Tout cela a sans doute permis un terrain d'entente commun à tous les auteurs (d'où cette sensation d'être au cinéma ou, en tout cas, de projeter assez facilement ce que cela pourrait donner à l'écran). *Les Prométhéens* sont quelque chose qu'on imaginerait sans mal être publié chez Vertigo ou chez Image Comics. Ce premier tome d'une tétralogie plante surtout des jalons, évoque surtout les déboires et le passé de cette famille d'expatriés divins. Le problème principal de cette mise en bouche est qu'on est plutôt pressé de lire la suite (au moins, avec les comics, on a un épisode par mois). Pirouette mise à part, *Les Prométhéens* s'avère une très bonne production et permet la mise en valeur du dessin de Rafa Sandoval. Des projets comme ça, on en veut plus souvent.



Zemo

***Les Prométhéens*, de Henscher, Herzet et Sandoval, Editions le Lombard. Déjà disponible.**

BOOM! INCITE À LA DIVERSITÉ

Désormais, l'actualité des comics fait la une des grands médias aux USA. Que ce soit avec *USA Today* ou, ici, avec le très respecté *Hollywood Reporter*. La raison ? Un appel public à la diversité dans les comics venu de Ross Richie, le fondateur de Boom! Studios. Dans une lettre envoyée à tous les médias et imprimée dans ses comics, Richie annonce vouloir pousser les comics plus loin par l'initiative "Comics Forward". Il veut voir plus de femmes, plus de jeunes, plus de minorités, plus d'idées originales, plus de nouveaux concepts. Il veut inciter les créateurs à inventer les comics du futur : *"Si vous pensez que les comics sont bien tels qu'ils sont, cette campagne n'est pas pour vous."* lance-t-il. *"Si vous pensez que les histoires de super-héros sont les seules qui méritent d'être imprimées dans les comics, ce n'est pas pour vous. Mais si vous voulez que tout le monde se mette aux comics : votre tante, vos collègues de travail, votre nièce, votre boyfriend, ce gamin dans la rue, allons ensemble de l'avant avec #ComicsForward en 2015."*

Le succès de cette campagne reste à déterminer, mais à une époque où la BD sort du bois et est omniprésente, cette initiative mérite d'être soutenue. *Comic Box* se joint donc à Boom! pour attirer plus de public vers nos comics.

LA MINISÉRIE N'EST PLUS CE QU'ELLE ÉTAIT. CE FORMAT NOUS A CEPENDANT DONNÉ DE NOMBREUX CLASSIQUES, DE *WOLVERINE* PAR CHRIS CLAREMONT ET FRANK MILLER, AUX *WATCHMEN* D'ALAN MOORE ET DAVE GIBBONS, EN PASSANT PAR *DARK KNIGHT RETURNS* ET BIEN D'AUTRES POINTURES. ON NE PEUT PAS IMAGINER LA BD AMÉRICAINE SANS CE PASSAGE IMPOSÉ MAIS RICHE.

MINI-SERIES

ESPÈCE EN VOIE DE DISPARITION ?

Petite leçon de vocabulaire. Qu'est-ce que c'est qu'une "minisérie" ? À l'origine, le terme vient de la télévision. Dans les comics, c'est une histoire qui ne justifie pas que l'on y consacre un titre régulier et indéfini. Aux États-Unis, on parle de "Limited Series", ce qui, chez nous, entraînerait la confusion avec la "série limitée" (un tirage décidé d'avance). Concrètement, dans l'ombre des centaines d'épisodes produits pour un Spider-Man ou un Batman, il existe un espace pour des formats plus courts, des titres limités à 4 ou 6 épisodes (la minisérie proprement dite). Parfois l'éditeur s'engage jusqu'à 12 épisodes et on qualifie alors la "série limitée" de "maxisérie". Si le comic-book habituel est l'équivalent d'un contrat à durée indéterminée, alors la minisérie, c'est un peu de l'intérim : un titre qui n'existe que pour une durée connue à l'avance par les auteurs et les lecteurs. En France, ce format a souvent été perçu de manière différente car, bien souvent, on a souvent fait le choix de réunir les minisséries de quatre épisodes dans un seul volume, ce que les éditions Lug qualifiaient de "récit complet". Par la force des choses les minisséries se découpent en trois grandes familles. La première (et potentiellement la plus intéressante) est un focus sur un personnage secondaire ou nouveau, bien souvent un membre d'équipe (issu des X-Men, des Avengers ou de la Justice League), confié à une équipe créative très identifiée. La deuxième est non pas centrée sur un personnage mais sur un événement. C'est le plus souvent ce que l'on appelle un "crossover", une rencontre entre tellement de héros que cela n'aurait pas de sens de la publier dans une des séries régulières. La troisième catégorie est un peu un mélange des deux précédentes. Bien souvent il s'agit de soutenir un crossover avec des minisséries secondaires centrées sur quelques personnages en particulier. Les crossovers, aujourd'hui, pullulent. Marvel entame à peine un événement de ce type que l'éditeur annonce déjà le suivant. Dans leur sillage, les minisséries secondaires (*Civil War: Frontline*, *Axis: Revolutions*, *Spider-Verse Team-Up*...) suivent. Mais les séries centrées sur les personnages, elles, se raréfient, malgré un rôle important ces dernières décennies.

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ ?

Cela peut paraître incroyable de nos jours, mais il fut un temps où, dans les comics, on partait du principe que les séries avaient une durée de vie infinie. Superman, Batman et quelques-uns de leurs collègues existaient depuis les années 1940 et faisaient "partie des meubles". Dans les années 1960, Spider-Man, les Avengers et d'autres étaient venus se greffer sur le marché. Tout ce beau monde avait trouvé sa vitesse de croisière et semblait pour ainsi dire éternel. On n'imaginait pas qu'ils s'arrêtent. Il y avait bien quelques échecs mais ils restaient localisés, considérés comme l'exception qui confirme la règle. Souvent ils concernaient des séries à peine lancées, peu remarquées. Et même dans ces cas-là, il y avait moyen de rebondir (ce fut le cas de Hulk, renvoyé dans les limbes au bout de six numéros de sa première série, avant de revenir avec le succès que l'on sait). Il faut dire que les éditeurs géraient la prise de risque en introduisant un nombre non négligeable de personnages dans des anthologies. On testait le concept pendant quelques numéros avant de lui donner son propre titre. Ce fut le cas (entre autres) pour Flash (version Barry Allen), Green Lantern (Hal Jordan) ou même la Justice League of America et les Teen Titans. Mais il ne faudrait pas oublier que Spider-Man, Thor, Iron Man, Captain Marvel et bien d'autres ont eux aussi fait leurs débuts dans ce que l'on pourrait comparer à un "radio-crochet". Les contenus non retenus par le public disparaissaient sans marquer les mémoires. Chez DC Comics, on avait essentiellement *Showcase* ("Vitrine") qui remplissait ce rôle. Chez Marvel, *Strange Tales*, *Tales of Suspense*, *Marvel Super-Heroes* ou encore *Tales To Astonish* se partageaient ce rôle d'incubateur de héros. Cela ne réglait pas tous les problèmes. Certains personnages, lancés "en direct", n'avaient pas toujours le succès escompté. Mais chez DC et Marvel, tout était fait pour éviter le déshonneur de l'arrêt d'un titre. Il se dit ainsi que les ventes du héros ailé Hawkman ou encore d'Atom n'étaient pas satisfaisantes dans les années 1960 mais que DC préféra tenir plusieurs années "à perte" pour sauver la face. Une autre technique consistait à nier que la série s'était arrêtée. Ainsi Captain Marvel et Green Lantern furent-ils suspendus plusieurs fois... mais au lieu de redémarrer à chaque fois avec un nouveau numéro 1, on reprenait la numérotation là où on l'avait laissée. Captain Marvel s'arrête en décembre 1969 au #19, est relancé en 1970 pour deux numéros, disparaît à nouveau jusqu'en 1972... mais c'est transparent pour le lecteur. Seulement, dans les années 1970, les principaux éditeurs sont rattrapés par un certain réalisme économique. On n'en est plus à faire semblant pour sauver les apparences. Et surtout, les anthologies ne se vendent plus autant. Marvel Spotlight ou Marvel Comics Presents périclitent. Le rôle d'incubateur n'opère plus, alors que les deux grands éditeurs se font la guerre en lançant de plus en plus de titres... Et en faisant de plus en plus de casse. Pour exemple, *Black Goliath* (arrêté au 5e numéro), *Skull The Slayer* (8 épisodes), *Firestorm* (6 épisodes dans la version première) et ainsi de suite. C'est la débandade. Marvel et DC apportent alors des solutions différentes. Marvel invente alors le concept des "Giant-Size", des numéros géants qui servent d'épisode pilote. Les *Invaders* ou la seconde génération de *X-Men* seront introduits de cette manière, afin de tester la température de l'eau avant de (re)lancer leurs séries. Chez DC, on fait enfler la pagination des revues pour qu'elles regorgent d'histoires. Par exemple, Green Lantern, privé de série, se réincarne

"Il fut un temps où, dans les comics, on partait du principe que les séries avaient une durée de vie infinie."

comme récit secondaire dans les pages de *Flash*. Mais les deux techniques ont un défaut. Les deux formats, plus épais, font exploser le prix. Alors qu'un comic-book classique vaut 25 cents à l'époque, un Giant-Size vaut 50 cents. Et, pour le même format, DC Comics lorgne sur des comics à 1 dollar. Ce n'est rien par rapport à ce que l'on connaît aujourd'hui (un comic-book normal vaut désormais 2,99 dollars) mais c'est quatre fois plus que les habitudes du lecteur. Marvel va vite renoncer à ses Giant-Size. Chez DC, plus cher, la gifle va être encore plus cinglante. C'est dans ce contexte, fin des années 1970, que naissent les premières séries limitées...

L'AGE D'OR

DC Comics lance la première du genre en juillet 1979, *World of Krypton*, une minisérie en trois épisodes qui s'intéresse au passé de la famille de Superman. Pour le lecteur, trois épisodes à 40 cents sont moins durs à avaler que 1 dollar d'un coup. À la base, *World of Krypton* naît d'un accident. Les trois épisodes étaient prévus pour l'anthologie *Showcase*, qui vient de s'arrêter. Sans autre support, on est obligé de lancer ces épisodes de façon autonome. Bien vite suivront d'autres titres comme *Untold Legend of the Batman* (1980) ou *Secrets of the Legion of Super-Heroes* (1981), *Superman Presents The Krypton Chronicles* (1981), *The Phantom Zone* (1982), *Tales of the Green Lantern Corps* (1981), *Tales of The New Teen Titans* (1982). Comme pour *World of Krypton*, il s'agit d'explorer le folklore des personnages les plus connus. Il s'agit plutôt d'extensions de séries existantes. La seule qui jure dans le lot est *Sword of the Atom* (1981), une minisérie qui se concentre réellement sur un personnage qui, à l'époque, n'a plus son propre titre depuis longtemps. Le minuscule Atom y est réinventé comme un héros presque barbare, vivant parmi un peuple lilliputien. Marvel tarde à venir sur ce format. Au point d'ailleurs que les petits éditeurs indépendants le coiffent au poteau. Capital Comics publie dès janvier 1981 les aventures du super-héros Nexus, par Mike Baron et Steve Rude. La maison-mère de *Spider-Man* et des *X-Men* préfère attendre 1982, sans doute parce que le marché des librairies spécialisées couvre progressivement et que l'on peut plus facilement y diffuser des titres non-réguliers. En juin 1982, la contre-attaque prend donc la forme de *Marvel Super-Heroes Contest of Champions*, saga en trois numéros où les principaux surhommes de la firme se crêpent le chignon. C'est l'ancêtre de tous les crossovers, même si "Contest", relativement autocontenu (et par prudence l'éditeur va rester des années sans faire allusion aux événements qui s'y sont déroulés). Mais surtout, en septembre 1982, Marvel lance ses propres miniséries orientées personnages, en commençant par Wolverine (quatre épisodes par Chris Claremont et Frank Miller) et Hercules (là aussi un quatuor de numéros, où Bob Layton réinvente le dieu de la force dans un contexte futuriste et humoristique). Le succès est immédiat. Marvel cherche à donner la vedette à des personnages à l'étroit dans d'autres séries et, en un sens, à les redéfinir. Il faut souligner l'importance de la minisérie *Wolverine* dans l'histoire du personnage, le projetant dans un univers de ninjas duquel il n'est jamais réellement sorti. Pour le lecteur, c'est "tout bénef" puisqu'on lui propose aussi des équipes créatives précises. Dans une série mensuelle, si un dessinateur ou un scénariste ne tient pas ses délais ou bien il claque la porte, ou on le remplace. Comme se présentent les miniséries au début des années 1980, le deal est très différent. Il y a le contrat tacite que les mêmes auteurs mèneront d'un bout à l'autre la saga. Quand l'épisode n'est pas terminé, on ne remplace pas, on attend. L'apparition de ces miniséries est synchrone avec une meilleure reconnaissance du poids des auteurs, à plus forte raison parce que les projets ont une identité forte. En décembre 1982, DC Comics publie le premier numéro de Camelot 3000, une maxisérie en 12 épisodes qui a presque toutes les caractéristiques d'un "creator-owned" tant elle est éloignée de l'univers habituel de l'éditeur. Ce n'est pas par hasard. C'est l'un des premiers projets que DC produit en pensant tout spécialement au "marché direct" (le réseau des librairies spécialisées). On vise plus luxueux (le papier est meilleur) tandis que le scénariste Mike W. Barr et le dessinateur Brian Bolland imaginent le réveil du roi Arthur en l'an 3000. La série sera un test grandeur nature de la patience de DC et des lecteurs. Brian Bolland, n'étant pas l'artiste le plus rapide, il faudra attendre 1985 pour que l'histoire soit complète. Un tel délai, c'est du jamais-vu. En 1983, DC Comics enchaîne avec *Ronin*, autre minisérie de science-fiction écrite et dessinée par Frank Miller, dans un format encore plus luxueux. Avec les "minis", on expérimente, on ne teste pas seulement le potentiel d'un personnage ou d'un auteur mais aussi, les habitudes et le budget du lecteur. On se sert aussi des minis pour faire un coup avec des licences venues d'ailleurs. En 1982, DC Comics publie ainsi *Les Maîtres de l'Univers* en trois épisodes seulement. Dans le même registre, Marvel s'attaque aux *Transformers*, adaptant les célèbres robots en BD. Mais là, surprise, les ventes sont telles que l'éditeur décide – fait rarissime – d'oublier que c'est une minisérie et de prolonger bien au-delà des quatre numéros prévus... jusqu'à *Transformers* #80, en 1991. L'exemple prouve qu'une mini peut se transformer en série illimitée. À un moment, le rapport de force change. DC Comics va devenir plus doué que Marvel pour matérialiser des rendez-vous importants. Ainsi, c'est sur ce registre que seront publiés à terme le *Dark Knight Returns* de Frank Miller ou encore les *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons, qui profitent de façons diverses de cette "numérotation limitée". Il y a bien quelques minis plus classiques, comme *Green Arrow* (1983) ou *Red Tornado* (1985) mais, chez DC, les percées

en ce sens sont limitées. Marvel va privilégier l'aspect "héros" en multipliant les projets. Dans les premiers temps, il a toujours la volonté de montrer un tournant de la vie des personnages. *The Vision and the Scarlet Witch* (1982) officialise par exemple le fait que Magneto est le père de la Sorcière Rouge et de Quicksilver. *Hawkeye* (1983) répond au *Green Arrow* de DC en chamboulant la vie de l'archer, qui en sort sourd et promettant le mariage à Mockingbird. La Cape et l'Épée, personnages secondaires très populaires dans les aventures de Spider-Man, ont droit aussi à leurs quatre épisodes en 1983. Le Punisher passe également par la case minisérie en 1986, avant qu'on lui consacre un vrai titre régulier. Le personnage de Longshot (futur membre des X-Men) est d'abord lancé dans une mini en six épisodes. Malheureusement, la production de miniséries de ce genre explose au bout de quelques années, ce qui fait qu'on perd l'aspect exceptionnel et le côté qualitatif. Marvel va bien publier de jolies choses comme les minisséries peintes *Havok & Wolverine: Meltdown* et *Elektra: Assassin*. Mais rien ne viendra véritablement détrôner les Dark Knight de la concurrence. Parfois, c'est la malchance qui passe par là. Par exemple en 1985 Marvel est incapable de maintenir le même dessinateur sur la maxi-série *Squadron Supreme*, une fable sur l'abus de pouvoir qui aurait pu lui permettre de devancer *Watchmen*. Dans les années 1990, Dark Horse a été également un grand pourvoyeur de minisséries, la plupart axées autour de licences cinéma (*Aliens*, *Terminator* et bien sûr, à l'époque, *Star Wars*). Le format permettait de faire des allers-retours dans les époques, sur des personnages particuliers (Darth Maul, Bobba Fett...)

LE DÉCLIN

Trop de minisséries tuent la minisérie. Il n'y avait pas que des chefs-d'œuvre dans les minisséries des premières années (on peut parler, par d'exemple, d'*Iceman* ou de *Dazzler & The Beast*). À partir d'un moment, on trouve de moins en moins de projets de l'envergure d'un *Wolverine* par Claremont et Miller et de plus en plus de choses comme *Iceman*, des minisséries commandées en pilote automatique, sans se demander ce que l'on va mettre dedans, pour entretenir la marque d'un personnage. Un autre facteur va ternir la réputation des minisséries. Souvenez-vous de ce vieux réflexe des éditeurs de sauver la face dans les années 1960? Eh bien il revient sous une forme différente. Avec le temps, Marvel et DC prennent l'habitude de redéfinir les mensuels ratés en décrétant au troisième ou quatrième épisode qu'il s'agissait d'une mini. Comme les mauvaises séries illimitées deviennent "limitées", le prestige du format en prend un coup, devenant à certains égards un dépotoir. Un autre facteur tient au fait que les responsables éditoriaux ont pris l'habitude de commander des projets en amont, sans intégrer la chose aux séries mensuelles concernées. À partir d'un moment (en particulier dans les années 1990), on ne compte plus les minisséries sur Spider-Man, les X-Men ou Wolverine pour affronter un ennemi interchangeable, d'où autant de projets qui ne comptent pas, qui n'apportent plus rien aux personnages. Chez Dark Horse, le phénomène se traduira par une tendance à proposer des minisséries racontant ce qui se passait... plusieurs milliers d'années avant la naissance de Luke Skywalker, autant dire que là aussi les récits ne seront pas toujours d'une importance brûlante. Parfois, pour des questions de planning, même quand la mini tient ses promesses, elle n'est pas forcément prise en compte par les projets suivants. Exemple chez Marvel : la minisérie de *Tigra* (2002) où Christina Z et Mike Deodato réinventaient toute une vie privée à l'héroïne. Tout le sens de la conclusion était qu'elle redevenait policière... élément totalement oublié par la suite. Il y a, aussi, les imponderables de la vie, les accidents et autres contretemps qui vont faire que l'ancien contrat moral des minisséries ne va plus couler de source. Quand le dessinateur Simon Bisley se blesse avant la fin de la mini *Lobo's Back*, il faut bien trouver quelqu'un pour le remplacer. Avec le temps une série limitée n'est plus forcément dessinée de bout en bout par le même artiste. Dans d'autres cas un des auteurs passe à autre chose sans prendre la peine de finir le projet. On peut prendre pour exemple la minisérie *Daredevil: The Target* dont un seul épisode est paru en 2003 et dont Kevin Smith n'a jamais écrit la suite. Enfin, il a aussi des cas où l'éditeur, constatant les méventes d'une minisérie, décide carrément d'arrêter les frais et de ne jamais la conclure (All-Winners Squad: Band of Heroes, arrêté chez Marvel en 2011, à trois épisodes d'une fin restée inédite). Au début, le lecteur savait qu'il aurait droit à quatre (ou six ou douze) épisodes qu'ils seraient menés de bout en bout par tel ou tel auteur. Aujourd'hui, la promesse existe toujours mais elle n'est pas forcément tenue. L'évolution du marché fait aussi que dans les comics shops, le lecteur américain doit réserver ses BD plus de deux mois à l'avance. Sur une minisérie en quatre ou six numéros, vous aurez reçu la moitié des épisodes avant son arrêt. Après s'être retrouvé plusieurs fois coincé de cette manière, le public hésite. DC Comics l'a particulièrement réalisé lors de sa relance, en 2011, quand pratiquement toutes ses minisséries (*Huntress*, *The Ray*...) ont tourné à l'échec. Ce n'est plus le vecteur idéal pour lancer de nouveaux personnages ou réinventer des héros. La dernière grosse percée de minisséries chez DC reste *Before Watchmen*, projet atypique qui a été marketé, dans un sens, tel un crossover.

NO LIMIT ?

Mais la véritable cause de la raréfaction des minisséries vient d'ailleurs : l'effondrement du concept de série illimitée. Aujourd'hui, tout est différent. DC ou Marvel ont déjà relancé plusieurs fois leurs séries emblématiques. Il n'y a plus de vache sacrée. De nos jours on ne fait plus de manière pour arrêter. Les dernières incarnations "illimitées" de *Fantastic Four* ou du *Punisher* ont duré à peine plus longtemps qu'une maxisérie. Alors que les séries régulières ont une vie de plus en plus courte, les minisséries ne sont plus indispensables. Deux formats subsistent : le crossover (et encore, il est de moins en moins "limité", ses séries dérivées et épisodes annexes se comptant par dizaines) et ce qu'on pourrait appeler la "minisérie" d'auteurs, c'est-à-dire l'héritière directe de *Camelot 3000* ou de *Watchmen*. Mais souvent, les créateurs ont préféré emmener chez Image Comics (*Jupiter's Legacy*, *Happy*, *Real Heroes*...). À l'exception, peut-être, de ce qui passe encore avec *Star Wars* chez Marvel (une minisérie *Princesse Leia* faisant partie du lot) le format "à la Wolverine" qui permettait l'adéquation entre auteurs et héros secondaires est en chute libre. Marvel et DC semblent lui préférer les séries hebdomadaires qui n'ont plus rien de limité mais sont des "super-maxi" (*Batman Eternal*), comptant souvent une cinquantaine d'épisodes, soit désormais bien plus que le tout-venant des mensuels réguliers. Mais les minis s'éteignent. Dommage, quand on voit ce qu'elles ont amené à l'histoire des comics !

Xavier Fournier

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ

On vous parle des New Gods dans ce numéro et si vous aimez cet univers, pourquoi ne pas opter pour cette reproduction taille réelle de la Mother Box, le téléporteur des dieux version Kirby. Cet objet est doté de lumières et d'effets sonores pour reproduire le plus fidèlement possible la version des comics Pour environ 60 €, ce trophée de la Justice League est l'un des plus abordables (comparé à la ceinture de Batman, la lanterne de Green Lantern ou encore la cape de Superman.)

Voilà un gadget complètement dingue. Vous cherchez à protéger votre nouvel iPhone 6 ? Vous pouvez compter sur Batman et sa fidèle Batmobile Bandaï propose une coque représentant la Batmobile des films de Tim Burton Côté écran, la Bat-ceinture du héros vient protéger le bouton principal. En prime, le réacteur arrière diffuse le bat-signal et les phares du véhicule s'allument ! Bref, indispensable pour les fans de l'homme chauve-souris. Et tout ça pour 50 $! La société avait déjà commercialisé le Tumbler

BATGIRL BLACK AND WHITE

DC Direct > Août 2015

De temps en temps, la collection de statuettes *Batman : Black and White* se permet de dévier légèrement vers les personnages secondaires du monde du chevalier de Gotham. Après le Joker, Man-Bat ou encore Bane, voici venir Batgirl. Et quelle Batgirl ! Cette version dessinée par Babs Tarr a fait couler beaucoup d'encre sur les réseaux sociaux et autres forums. En effet, après une relaunch mi-figue mi-raisin avec le *New 52*, Cameron Stewart a repris en main le destin de Barbarba Gordon en la mordernisant. Plus jeune, plus cool, c'est dans cette direction que c'est orienté Babs Tarr pour les designs. Et visuellement, ça en jette.

La couverture où la jeune héroïne fait un selfie a inspiré cette statue. Tout en résine, cette pièce a un socle représentant le logo de Batman (socle identique aux autres pièces de la série). 18 cm de haut pour un prix correct : 79 €.

Le costume de Batgirl étant gris, cette statuette se prête très bien à la collection *Black and White*. Les détails de chaque élément (chaussure, sac à main mais aussi les yeux) ainsi que le rendu de la matière de la combinaison donnent toute sa beauté à cette pièce, pièce, dont l'édition est limitée à 7 250 exemplaires.

BATMAN ARKHAM KNIGHT JACKET

DC via BAY 57 > Disponible

Présentée comme un produit *Arkham Knight*, le prochain jeu vidéo de Batman prévu pour juin, cette veste en cuir attirera avant-tout les fans de moto. Pour environ 80 €, on peut penser que ce produit ne sera pas en cuir véritable... En tout cas, le design est sobre et peut très bien être porté dans la vie de tous les jours.

5Q

SPENCER BECK

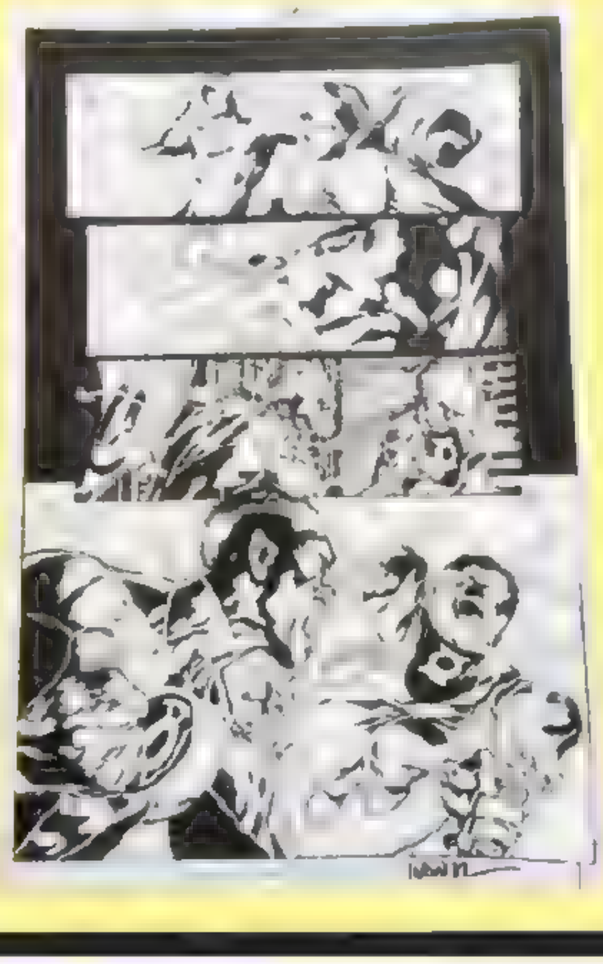
Vendeur de planches originales

Comment êtes-vous devenus un vendeur de planches originales ?

Wow ! Vous avez trois heures à perdre ?! C'est une longue histoire. Un jeune homme de mon quartier avait besoin d'une transplantation de moelle épinière. Il y avait pas récolte de fonds. J'ai organisé une convention avec 30 artistes de comics pendant trois jours. Nous avons pu obtenir pas mal d'argent pour ce garçon. C'est là que j'ai rencontré Curt Swan, qui est devenu mon premier client. Le reste, c'est de l'Histoire. C'est une version courte.

Combien d'artistes représentez-vous ?

Je représente plus de 80 dessinateurs parmi



CAPTAIN AMERICA 1:6 FIGURE

Hot Toys > Septembre 2015

Allez, ce n'est que la cinquième version de Captain America dans la collection de figurines à l'échelle 1:6 de Hot Toys. Mais ce n'est pas de leur faute ! Le Vengeur porte un nouveau costume dans le nouveau film *Avengers : l'ère d'Ultron*.
Du coup, on ne sait plus où donner de la tête. L'avantage, c'est qu'à chaque nouvelle version, le produit est amélioré. Par exemple, le bouclier de Cap est maintenant magnétique, il se colle automatiquement sur le bras, les mains ou le dos du héros.
Ce design, savant mélange des versions passées et actuelles de son uniforme, est à réserver aux fans de Cap version Marvel Studios.
On parie qu'on aura vite une version *Civil War* ?

GUARDIANS OF THE GALAXY HOODIES

Marvel > Disponible

Les Gardiens de la Galaxie sont devenus en un été les coqueluches de tous les créateurs de produits dérivés. Un classique : les vêtements ! Cette fois-ci, le sweat à capuche aux couleurs de Star-Lord, le héros. Deux détails en font un véritable "costume" :
le masque caché dans la capuche, la ceinture qui n'est pas simplement imprimée, mais qui est un véritable objet supplémentaire. Pour les dames, un sweat un peu particulier : une capuche mais pas de manches car il reprend le costume de Rocket Raccoon.
Pas de manches mais des oreilles pour un effet très "cute" !

LITTLE GROOT

Hot Toys > Mars 2015

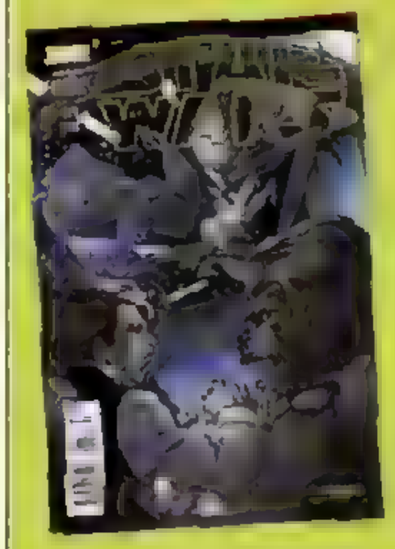
La vraie star de *Gardiens de la Galaxie*, c'est lui !
Tout le monde se souvient des dernières minutes du film qui voient Groot, bébé, dansant sur la musique des Jackson Five. Après bien des versions (officielle ou non), voici la plus réussie : celle de Hot Toys. OK, il ne danse pas mais il est très fidèle à la version numérique de Marvel. Pour 30 €, c'est un must-have !

BADGE GCPPD

DC Direct > Avril 2015

La police de Gotham City est devenue l'un des commissariats les plus populaires récemment grâce à la série TV *Gotham*. DC Direct en profite pour sortir un badge officiel de la GCPD. Un objet pour les petits (qui aiment jouer aux gendarmes et aux voleurs) et les grands (collectionneurs) pour 30 €. À noter qu'il peut s'attacher facilement à la ceinture.

TOYNEWZ



Le relaunch de *Star Wars* par Jason Aaron et John Cassaday, au sein de l'écurie Marvel Comics a donné lieu à un tsunami de couvertures variantes. Les plus grands artistes ont voulu apporter leur coup de crayon à cet événement. Les responsables de Think Geek, dont les produits apparaissent souvent dans cette rubrique, n'ont pas voulu rester à la traîne et proposent donc une variante signée Pasqual Ferry, disponible sur ***www.thinkgeek.com***. Profitez-en pour admirer les autres objets, parfois insolites, sur l'univers ***Star Wars*** que le site propose. Attention, tous ne sont pas forcément disponibles à l'export en Europe

Quand Jim Lee s'ennuie, il designe des figurines. Pour preuve, l'artiste était invité à la conférence de presse du constructeur Kotobukiya, pour présenter des produits DC. Il en a profité pour dessiner le prototype de la future mini-statue de Flash.

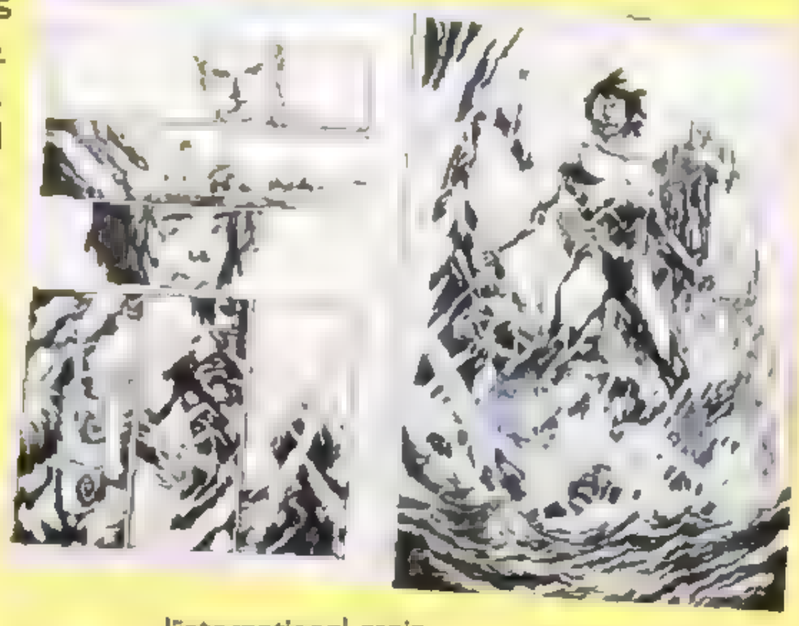
lesquels Ivan Reis, Mark Bagley, Brett Booth, Steve McNiven, John Romita Jr. et aussi des légendes de l'industrie comme Bob Layton. Dans mon catalogue, j'ai aussi des encreurs comme Norm Rapmund (encreur de Brett Booth et Dan Jurgens entre autres, NDLR), Danny Miki (encreur de Joe Quesada et Mark Bagley, NDLR). Ça permet de répartir les planches entre les différents protagonistes d'une même série.

Et votre catalogue évolue ?
Constamment. J'ai de nouveaux artistes régulièrement. Il ne faut pas hésiter à retourner souvent sur le site au fur et à mesure de l'apparition de nouvelles séries.

Êtes-vous un lecteur de comics, actuellement ?
Oh oui, je lis encore plein de comics. Je n'ai pas vraiment de série phare. Je lis ce qui me semble sympathique. Principalement du DC et du Marvel. Même si je vois les dessins en grand format avec les planches, ça ne me gêne pas de les revoir en petit. (rires)

Les collectionneurs peuvent-ils vous proposer de pièces ?
À l'occasion. Ça reste avant tout une faveur. Je représente des artistes. Je ne vends pas de planches d'artistes que je pourrais récupérer sans en connaître les auteurs.

Comment nos lecteurs peuvent vous contacter ? Livrez-vous vos planches à l'international ?
Pour acheter mes pièces, il suffit de faire un tour sur le site The Artist's choice. Je livre à l'international mais dans ce cas, je précise le montant de la livraison lors de l'achat (en moyenne 45 € pour la France, NDLR).



Plus d'infos :
www.theartistschoice.com

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

BONJOUR LES JEUNES

Je ne sais pas si c'était fait exprès mais publier dans le même numéro des articles sur *Archie* et *Invicible* ainsi qu'une interview de B.L. O'Malley m'a paru très judicieux, dans le sens où ce sont trois visages de la représentation de la jeunesse dans les comics actuels. Surtout, Archie m'a permis de réviser mes préjugés envers cet éditeur que je pensais ringard. Après avoir vu les dernières annonces qui viennent de chez eux, je me demande quand un éditeur français tentera des choses comme *Afterlife with Archie* ou le nouveau reboot. Superbe article également sur *Injustice*. J'étais parti pour zapper ce titre (le prenant pour un simple produit dérivé) mais là aussi j'ai revu mes opinions. Par contre je dois dire que le dossier sur Sinestro m'a laissé froid. Je me demande si ces temps-ci DC Comics ne prend pas plus de risques avec ses titres "annexes" comme *Injustice*, alors que l'univers central, lui, reste bien plan-plan en attendant un énième reboot.

Olivier X

Cher Olivier. Ce n'était pas fait exprès. Et avec par ailleurs des pages sur Allen Bellman ou Émile Keirsbilck, on ne tombait pas non plus dans le jeunisme débridé. Pour le reste : on peut peut-être concevoir les titres "annexes" de DC comme des "laboratoires" où des choses sont repérées, testées, avant d'être injecté dans les séries courantes. Il y a quelque temps, dans ce registre, nous avions expliqué comment Tom Taylor (scénariste d'Injustice) semblait faire la même chose sur Earth 2. Après, c'est vrai qu'un titre qui peut se permettre de décimer les rangs de la Justice League a plus de facilité à surprendre. Chez Marvel on avait pu voir ça, à un autre niveau, avec les Marvel Zombies.

BANDE À PART

Je m'intéresse aux comic strips, mais on en parle peu en France. Peut-être qu'une rubrique pourrait être créée dans votre magazine?

Patrick (via *comicbox.com*)

Cher Patrick. En faire une rubrique, non (en tout cas pas dans l'immédiat) par contre, effectivement, il y a de bonnes choses dans les strips (tout vient des strips!). Nous avons quelques sujets en tête liés à ce sujet.

SUPERMAN VOIT ROUGE

Bonjour, il semble qu'il a été décidé de promouvoir le sculpteur Richard Orlinski en plaçant une de ses oeuvres au pied de la station de téléphérique de Val d'Isère. Sauf que l'oeuvre qui a été choisie est le Superman de la saga Red Son, arborant marteau et faucille à la place de son "S" sur la poitrine. Premièrement, je me demande si Richard Orlinski a demandé à DC Comics ou à Mark Millar, Dave Jonhson et Killian Plunkett le droit d'utiliser Superman et plus particulièrement cette version. Ensuite, bien que la saga Red Son ait été produite dans le but de faire réfléchir le lecteur, je ne pense pas que le client standard de Val d'Isère ait envie de chercher l'origine de ce Superman si particulier. Alors que certains crient à la provocation, d'autres s'interrogent sur les motivations des organisateurs. Qu'en pensez-vous? Dans un autre registre, continuez votre travail. *Comic Box Rocks!*

Mike Sellam

Cher Mike. On l'avait vu (la preuve quelques pages plus tôt). Après il faut comprendre que le logo du Superman de Red Son reste lié à la politique. On ne peut pas simplement dire à des gens qui s'étonnent de trouver une statue d'essence "soviétique" qu'ils ne connaissent pas la continuité des comics. Tout comme une statue de Crâne Rouge générerait sans doute des réactions compréhensibles. Maintenant le sculpteur a exposé son oeuvre d'autres fois sans problème particulier. Il semble que là, certains touristes étrangers venus de l'ancien "bloc de l'Est" s'en soient émus. On peut comprendre les deux points de vue. L'oeuvre a d'ailleurs été déplacée depuis, pour être installée ailleurs que sur l'esplanade du téléphérique.

SUR LA DÉFENSIVE

Que fout Marvel? À force de tout rebaptiser *Avengers*, *New Avengers* ou "Avengers décaféiné", on perd vraiment en diversité. Et j'en veux pour preuve que moi qui aimerais voir une vraie série sur les Défenseurs (je veux dire les vrais, pas la série récente avec Valkyrie), on me force à lire *New Avengers* où il y a pourtant Namor, Docteur Strange et désormais Hulk. Bref, il y a le trio de tête des Défenseurs historiques, sauf qu'on ne sert d'eux que pour raconter des histoires d'Avengers. En plus si on regarde bien, autant Hulk s'en tire à peu près, autant Namor et Strange sont devenus des fous furieux. Qu'on les sorte de là et qu'on nous rende les Defenders, qui pourraient d'ailleurs très bien s'opposer aux Avengers, si besoin est. Autre chose. Pouvez-vous me dire ce qu'il advient de Firestorm ou d'Element Woman à la fin de *Forever Evil*? Parce que je dois avouer que je n'ai pas compris leur écartement de la Justice League.

Stéphane

Cher Stéphane. Il est vrai que rendre un peu de classe à ces personnages ne ferait pas de mal. Mais il faut voir aussi que toutes les dernières fois où Marvel a tenté un titre sur les Défenseurs, les ventes ont été très modestes. Maintenant, on sait aussi qu'il y a une série Defenders *prévue chez Netflix. Si on s'en tient à ce que fait Marvel dans sa stratégie multimédia, il y a de bonne chance pour que l'éditeur en profite pour tenter une nouvelle fois le coup dans un comic-book (mais avec quels membres?). Et la perspective d'un film Doctor Strange devrait aussi motiver Marvel pour mieux valoriser le personnage. Effectivement la "nouvelle garde" de la Justice League a fait long feu. Element Woman a été intégrée dans un autre groupe et Firestorm est parti sans demander son reste.*

HAROT

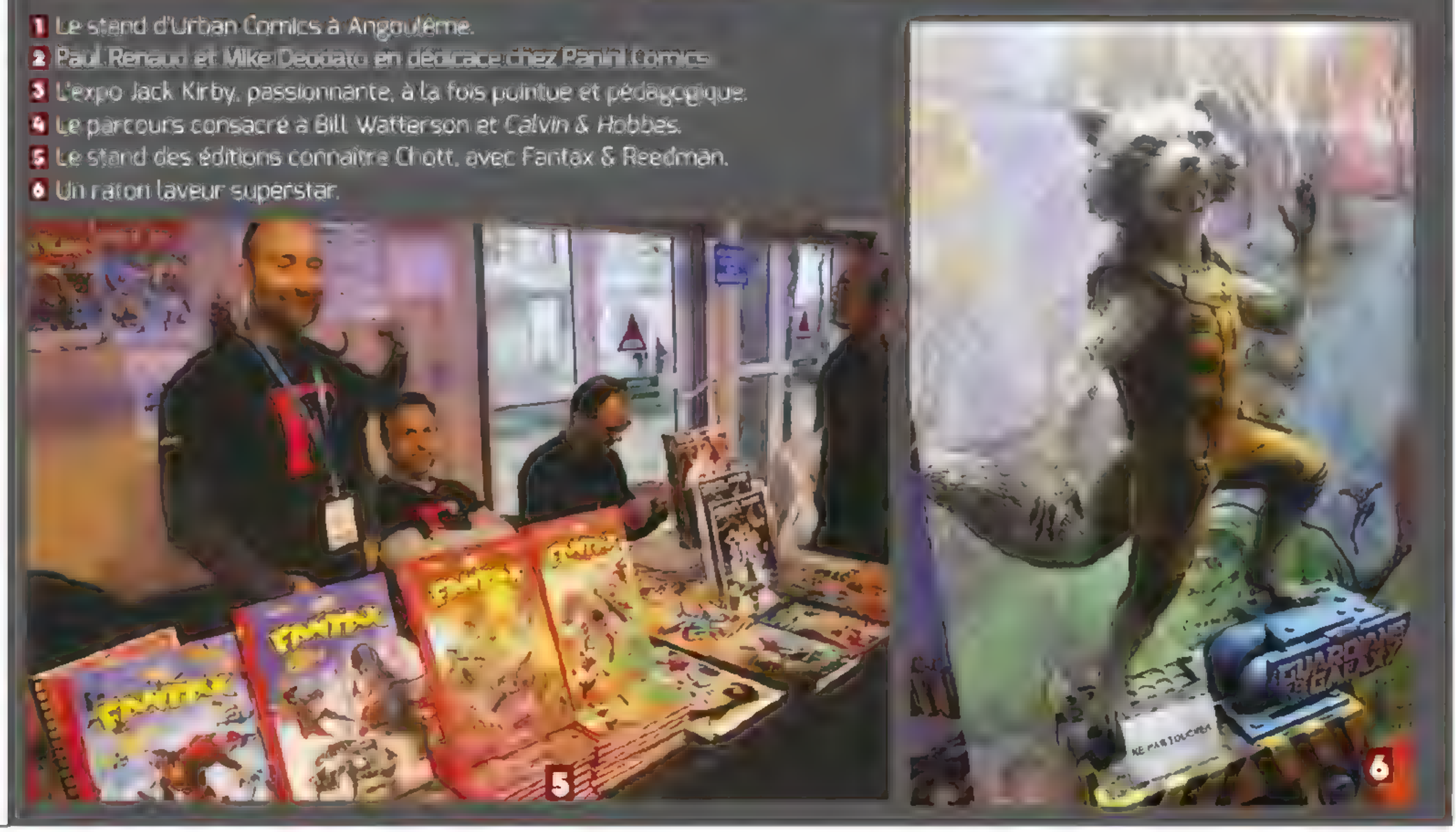
Pas vraiment de quoi faire un courrier mais juste pour dire là tout de suite je regarde *Arrow* en DVD et c'est vraiment tout pourri. Voilà, sinon, vous, vous êtes parfaits!

Florent Guillaume Léon Chevallay
(via notre page Facebook)

Cher Florent Guillaume. Il est certain qu'Arrow a ses fans... et ceux qui détestent. Il y a assez peu de public intermédiaire. Mais c'est un peu le lot de toutes les séries télévisées dérivées de comics. Disons qu'il en faut pour tout le monde. Et même dans le pire des cas, ça reste un outil pour que le grand public découvre certains personnages.

INSTANTANÉS

1 Le stand d'Urban Comics à Angoulême.
2 Paul Renaud et Mike Deodato en dédicace chez Panini Comics.
3 L'expo Jack Kirby, passionnante, à la fois pointue et pédagogique.
4 Le parcours consacré à Bill Watterson et *Calvin & Hobbes*.
5 Le stand des éditions connaître Chott, avec Fantax & Reedman.
6 Un raton laveur superstar.



MIKE PERKINS
EN QUÊTE D'ACTION

© MARVEL

SI MIKE PERKINS DESSINE POUR LES COMICS AMÉRICAINS, IL EST D'ORIGINE ANGLAISE. IL OBSERVE LES DEUX CÔTÉS DE L'ATLANTIQUE. DE QUOI LUI DONNER DU RECUL SUR LA PRODUCTION ACTUELLE MAIS AUSSI UN CERTAIN REGARD SUR LA PERCEPTION INTERNATIONALE DE SES DESSINS. IL EST VRAI QUE DESSINER LE PREMIER MARIAGE HOMOSEXUEL CHEZ MARVEL, ÇA MET LA PRESSION.

Comment avez-vous vécu l'attentat de *Charlie Hebdo*, outre-Atlantique ?
C'est une situation étrange... Déchirante... Ça a été un gros choc. Je comprends que Paris ait du mal à s'en remettre, le monde entier a du mal ! J'étais sur Facebook, quand j'ai vu passer les informations. J'ai alors mis un bandeau noir en signe de deuil sur ma page. Du coup certains m'ont posé des questions ou se moquaient, me disaient de sortir de ma bat-cave etc. donc j'ai dû expliquer. Les gens de l'industrie des comics étaient eux parfaitement au courant, justement parce que nous, les dessinateurs, artistes etc. sommes une communauté.

C'est un peu notre 11 septembre...
Absolument... C'est le genre d'événements à propos duquel vous vous souviendrez précisément de ce que vous faisiez quand vous l'avez appris... Je suppose que ce genre de dessins comporte toujours le risque que quelqu'un les prenne mal, mais c'est tellement choquant d'en arriver là ! J'ai moi-même expérimenté des critiques sur mon travail, des gens qui me disaient qu'ils ne prendraient plus jamais un de mes comics etc., ça n'a rien à voir, évidemment, mais à mon petit niveau, ça m'a donné une idée de ce que ça pouvait être, quand les gens n'apprécient pas vos dessins...

Je suppose que vous parlez du fameux épisode de Northstar avec le mariage gay...
Oui, bien sûr et de quelques autres. En fait, à propos de Northstar je n'ai pas eu autant de réactions négatives que ce que j'attendais ! La plupart du temps, j'ai été surpris, les gens avaient l'air de le prendre bien... En même temps, honnêtement on a bien géré ça, ce n'était pas une énorme surprise... Ils avaient cette relation depuis un moment déjà, c'était une évolution logique pour le personnage. Ça s'est fait de manière assez naturelle. Ce n'est pas comme si on avait collé Peter Parker dans un mariage gay du jour au lendemain !

Justement, comment avez-vous imaginé ces fameuses scènes ?
Premièrement on s'y était préparés, ils voulaient que nous le fassions Marjorie et moi, ils nous ont choisi aussi car nous sommes hétéros tous les deux, et que nous n'avions à la fois aucun problème avec ça, mais pas non plus de but ou de cause à défendre. Comme ils aiment à la rappeler, Marvel aime montrer dans les comics "le monde tel qu'il est derrière la fenêtre"... Franchement c'était super pour moi. Et d'avoir Michael Bloomberg (le Maire de New York à l'époque) qui appelle Marvel et qui demande à être dans ce comic-book c'était génial ! Ce n'était pas dans le script, donc ensuite c'est Marjorie qui m'a appelé pour me dire : "*Mais qu'est-ce que le Maire de New York fait là, je n'ai pas écrit ça !*" J'ai offert à Michael Bloomberg la page en question, j'espère qu'elle est accrochée sur l'un de ses murs !

La France aussi a beaucoup débattu de ces thèmes, avez-vous suivi le vote de la loi sur le mariage pour tous ?
Pas vraiment, j'ai regardé un peu le débat en Angleterre. Mais ça n'a été simple nulle part ! Aux USA aussi ça dépend des États. La Floride où j'habite a juste voté pour il y a quelques semaines. New York était dans les premiers. Et comme les X-Men étaient basés à New York à cette période, il fallait le faire !

À part les réactions négatives, il me semble que vous avez eu aussi beaucoup de félicitations et de messages de soutien sur cet épisode du mariage gay, que disaient-ils ? Qu'est-ce que vous en retenez, aujourd'hui ?
Que c'était le premier comic-book mainstream de Marvel à aborder ce sujet et que c'était bien ! Il y avait bien eu des gays dans des séries comme Authority par exemple, mais ce n'était pas aussi grand public. J'ai même été invité à plusieurs mariages gays après ça. Il me semble même qu'un comic-shop du Nevada a organisé un événement avec 9 couples gays qui se mariaient au moment où sortait notre épisode ! Mais je bossais sur mes prochains épisodes, je n'ai pas pu y aller.

Quels autres moments retenez-vous de votre passage sur *Astonishing X-Men* ?
Le mariage a vraiment été LE moment important, qui restera je pense dans les annales de Marvel. Sinon, ce qui est drôle c'est qu'un tas de choses intégrées dans ce run proviennent d'une intrigue qu'on avait proposée, Marjorie et moi, pour un bouquin d'Avengers avec uniquement des héroïnes féminines. On voulait avoir Black Widow, Elektra, X23 etc. Le pitch n'a jamais eu le OK de Marvel, alors on a mis ces idées dans *Astonishing X-Men*, notamment dans le second story-arc !

Pensez-vous que l'écriture de Marjorie ou sa sensibilité soient différentes parce qu'elle est une femme ?
Je ne sais pas... Ça dépend des personnages... Marjorie est excellente avec les personnages, elle sait mettre en valeur leurs émotions et en susciter chez le lecteur. Mais je ne sais pas si c'est parce qu'elle est une femme ou juste parce que c'est une bonne scénariste ! Des tas de scénaristes hommes arrivent aussi très bien à faire ce travail avec les émotions, donc j'ai plutôt l'impression que c'est une question de talent. Marjorie est un excellent auteur, le reste n'a que peu d'importance...

RE RES PÈ

- 1994 : *Judge Dredd* (2000 AD)
- 2004 : *Kiss Kiss Bang Bang* (CrossGen)
- 2005 : *Captain America* (Marvel)
- 2007 : *Union Jack* (Marvel)
- 2008 : *The Stand* (Marvel)
- 2012 : *Astonishing X-Men* (Marvel)
- 2014 : *Deathlok* (Marvel)

Parmi les autres excellents auteurs avec qui vous avez travaillé, pouvez-vous nous parler un peu d'Ed Brubaker avec qui vous avez fait *Captain America* ?
Il est fantastique. Il comprend vraiment où vont les histoires... Il mélange les textures, les émotions etc. Et en plus il a une écriture très visuelle. En lisant ses lignes, vous sentez qu'il sait ce à quoi il voudrait que la page ressemble. Mike Carey est également comme ça. Enfin, Ed et Mike apportent une grande profondeur à la narration, alors même que leurs scénarios semblent simples au départ... C'est très fort ! Et je me ferais un plaisir de retravailler avec eux deux !

Vous étiez fan de Captain America avant de travailler sur le personnage ?
J'aimais beaucoup Captain Britain surtout ! (rires) Bon, j'aimais bien aussi Captain America, mais en fait je lisais la série non pas pour le personnage, mais pour Ed ! J'ai tendance à suivre les scénaristes que j'aime et à lire tout ce qu'ils font, plus encore que les dessinateurs. J'avais aimé *Catwoman*, *Gotham Central*, donc je suivais *Captain America* pour l'écriture d'Ed Brubaker et j'étais ravi qu'on me le propose.

Pour revenir un peu sur la Floride, aviez-vous déménagé là-bas pour travailler chez Crossgen ?
Oui, tout à fait. Ma femme a trouvé du travail, il fait beau, voilà ! On pensait y aller pour 3 ans et revenir en Angleterre, mais c'était en 2001 et on n'a pas bougé ! On s'échappe juste l'été pour éviter la chaleur écrasante, on va souvent en Europe, en Pologne notamment où sont mes beaux-parents. J'ai un studio là-bas. En fait, du moment que j'ai un ordinateur et un scanner et une connexion wifi je peux bosser de n'importe ou ! J'adore l'évolution numérique qui permet ça, c'est très pratique. Mais je préfère quand même continuer à faire de vraies planches, avec papier, pinceaux etc. Et soyons honnêtes, ensuite on peut les vendre ! Alors que si on fait tout en digital, ce n'est pas possible.

Quand vous êtes revenu chez Marvel, sur quels personnages rêviez-vous de travailler ?
Deathlok était parmi les premiers. J'ai toujours adoré l'aspect visuel de ce personnage. À chaque fois que je discutais avec mes éditeurs, je leur disais, si un jour vous ramenez Deathlok, j'en suis ! J'ai failli le faire quand ils ont fait la mini-série avec Charlie Houston, mais on m'a proposé *Le Fléau* en même temps et même si j'ai hésité, je me suis dit que je devrais choisir *Le Fléau*. Donc quand on me l'a re-proposé, j'ai dit oui, bien sûr ! Mais il y en a d'autres. Black Widow. Daredevil. J'adorerais faire un run sur *Wolverine*, avec Ed, dans le style espionnage... Cloak and Dagger, Longshot, j'aime plein de personnages Marvel.

Deathlok est un des rares héros noirs chez Marvel, c'est important pour vous ?
Pas vraiment... C'est un peu comme ce que je vous disais sur Marjorie, qu'elle soit une femme ne compte pas tant que ça à mes yeux. Pour moi c'est pareil avec Deathlok, ça n'a pas une grande importance qu'il soit noir, ça fait juste partie du personnage. J'ai relu très récemment les épisodes des années 1990 et je me suis rendu compte qu'effectivement ça revenait souvent, ces histoires de super-héros black etc. Mais pour moi, le genre, la couleur etc. ça ne fait aucune différence.

Vous avez toujours le temps de lire les comics des autres ? La plupart des auteurs ne le font plus !
Je tâche de prendre le temps... Je suis debout très tôt en général, avant tout le monde chez moi et quand je prends mon petit déjeuner, je prends ce temps-là pour lire des comics. C'est difficile, c'est vrai car nous avons tous des emplois du temps très difficiles.

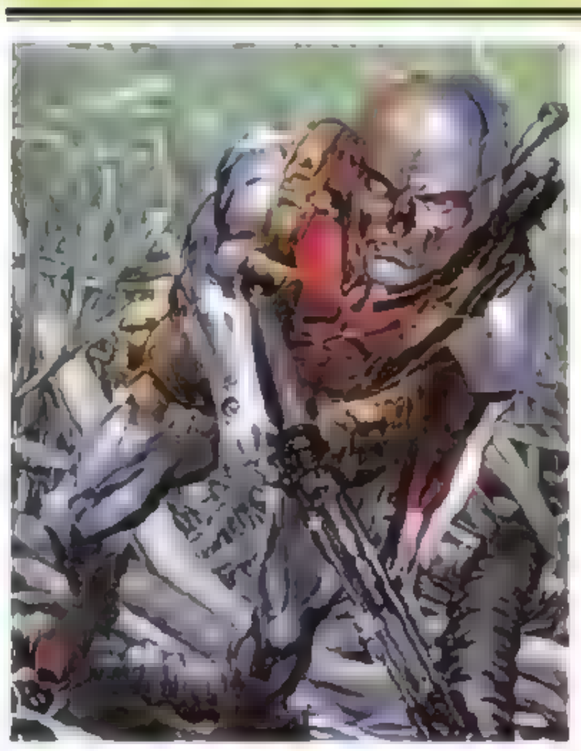
Vous êtes toujours sous contrat exclusif Marvel ?
Oui, je viens de le re-signer pour 3 ans, d'ailleurs et c'est fantastique, je suis ravi. Mais ça ne m'empêche pas de penser à faire un creator-owned... C'est compliqué à caser avec une série mensuelle, mais du moment que je rends mes planches à temps, j'ai le droit et j'ai envie de ça aussi.

C'est vous qui avez eu l'idée ?
Oui et j'en ai au moins 100 autres ! Je pensais pouvoir le faire seul, mais je n'ai pas le temps du tout. Donc je suis allé voir Mike Carey et je lui en ai parlé. On a envie de le faire mais lui aussi a un emploi du temps dingue, donc on a du mal à caser ça. Il me manque 2-3 heures par jours en plus...

CI-DESSUS : Véga fait sa demande de mariage dans *Astonishing X-Men*.

CI-DESSOUS : en 2007 le magazine américain *Wizard* avait demandé à Mike quel serait son job idéal. Il avait répondu par ce dessin prémonitoire de Deathlok.

EN BAS : *The Stand* (*'le Fléau'*) l'adaptation du roman de Stephen King.



EN HAUT : Deathlok nouvelle formule, une machine à tuer qui s'ignore.

CI-DESSUS ET EN BAS : Mike Perkins a dessiné la plupart des stars de Marvel.

Pour revenir au *Fléau*, sur lequel vous avez fait 31 épisodes, de quoi aviez-vous ras-le-bol à la fin de la série ?
Le côté création de civilisation, construction de société, c'était vraiment intéressant, mais n'oubliez pas que le titre anglais de la série, c'est *The Stand*. Ca veut dire "se tenir debout", "être à l'arrêt", "en position", bref ça ne bouge pas beaucoup ! (rires) Heureusement que j'avais le roman devant moi et que je savais que quand ils retournent à Vegas, ça avance de nouveau, parce que sinon j'aurai craqué avec ces gens qui restent debout et ne font que parler... À un moment j'avais même dit à Marvel, pitié, filez-moi un one-shot à faire, n'importe quoi pour que je puisse dessiner de l'action ! Ils m'ont donné *Thor*, c'était super.

"Filez-moi un one-shot à faire, n'importe quoi pour que je puisse dessiner de l'action"

Et de quoi êtes-vous le plus fier sur cette série ?
Du fait qu'elle fasse 31 épisodes. Sans fill-in, sans autre artiste, c'est un travail complet. J'adore les bouquins Delcourt, je trouve que ça met vraiment en valeur cette série de les lire ainsi. Je suis loin des 100 numéros de Charlie Adlard sur *Walking Dead*, mais quand même, c'est déjà pas mal !

C'était difficile de rester fidèle aux bouquins de Stephen King ?
La vraie difficulté, c'est que des millions de gens ont lu ces bouquins et que chacun d'entre eux avait en tête ce à quoi la BD aurait dû ressembler ! C'est ça, la littérature, chacun imagine le truc comme il veut. Heureusement pour moi, Stephen King m'a écrit des mails pour me dire que c'est exactement comme ça qu'il imaginait la série, le personnage principal etc. ça m'a complètement libéré ! Il m'a écrit à plusieurs reprises et à chaque fois il avait l'air content, donc ça me suffisait !

Vous venez de citer Delcourt, vous connaissez bien la BD européenne il me semble, que suivez-vous en franco-belge ? Et pensez-vous que c'est votre côté anglais qui ressort dans cette curiosité qui ne s'arrête pas aux comics US ?
J'aime *Les mondes d'Aldébaran* de Léo, c'est très mesuré, mais il y a un ton extra. J'aime *Long John Silver*, le scénario est intéressant mais surtout les dessins sont fantastiques. J'aime *Le Scorpion*. Et oui, c'est sans doute aussi mon côté anglais qui ressort là, car mon éducation à la BD a été variée. On n'avait pas que des super-héros ! On lisait de tout. Et j'ai toujours aimé cette variété. Un jour je lis *Elektra*, le lendemain je peux lire une série psycho. Ed aussi a un côté européen je trouve, même s'il est américain. Greg Rucka, Jason Aaron aussi ont des sensibilités variées et font du très bon boulot.

Comment avez-vous choisi cette fameuse couverture de *Star Wars* qui parodie *Giant Size X-Men* ?
C'est mon comic-shop habituel qui me l'a proposée ! Ils avaient fait des variantes pour des séries Image mais c'était la première fois qu'ils voulaient faire un truc avec Marvel et *Star Wars*. J'ai dit oui tout de suite, et comme je voulais que cela indique immédiatement que c'était cool que *Star Wars* soit revenu chez Marvel, j'ai pensé tout de suite à *Giant Size X-Men* ! J'avais pensé aussi à faire un hommage à *Days of Future Past* mais avec le fond blanc et tout, *Giant Size* ça fonctionnait mieux.

Quand vous avez une couverture à dessiner, comment faites-vous ?
Si on parle d'une série mensuelle sur laquelle je travaille c'est moins facile que sur *Star Wars*, je vais généralement faire 4 projets par couverture en moyenne, avec 4 idées différentes. Et la plupart du temps celle que Marvel choisit, c'est celle que j'aimais le moins et que je ne voudrais pas ! (rires) Sur *Deathlok*, j'ai eu du bol, ils ont approuvé les 4 ! C'était génial, j'avais les couv' pour les 4 premiers numéros, du coup ! Mais c'est difficile de trouver une seule image qui résume tout ce qui se passe dans un épisode.

C'est plus facile pour vous quand vous faites aussi les pages intérieures ?
Nettement plus facile ! Je peux appeler le scénariste pour qu'il me tuyaute sur l'histoire ! Les couvertures sont faites 3-4 mois à l'avance, bien longtemps avant les épisodes, donc c'est plus compliqué si vous ne savez pas du tout ce qui va se passer ! Dans ces cas-là vous vous en tenez à des poses iconiques des personnages, comme celles de Spider-Man par exemple.

Vous lisiez quoi étant plus jeune ?
Les reprints de Marvel qu'on trouvait en Angleterre... *Captain Britain*. Et puis 2000 AD évidemment. J'ai accroché tout de suite on était en 1977-78, j'avais 7-8 ans et je me suis dit presque tout de suite que je voulais que ce soit ça, mon métier et que je pouvais y arriver.

D'autres projets que Deathlok en ce moment ?
Non je n'ai pas le temps. Je viens de faire 4 pages de *New Avengers*, c'était chouette mais sinon mes journées sont consacrées à *Deathlok*. Mais je me verrais bien reprendre un peu *Le Fléau* dans quelque temps...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

LA VISION
AU CŒUR DES AVENGERS

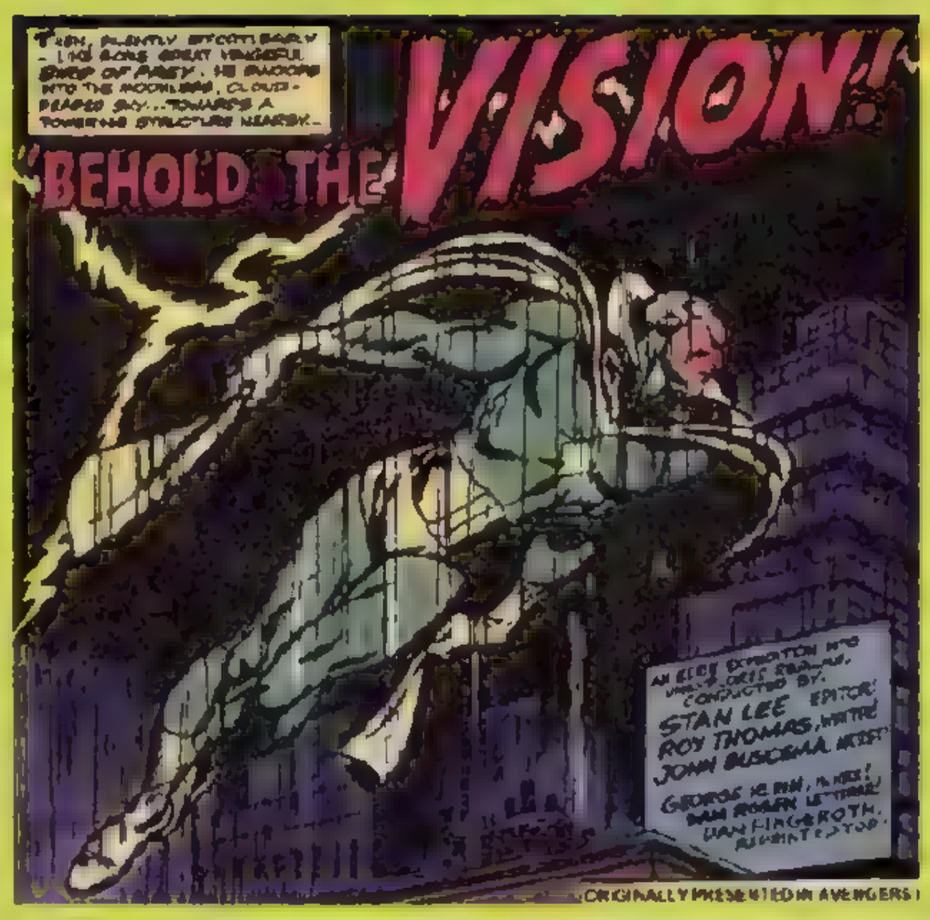
OFFICIELLEMENT LA VISION, CRÉATION DE ROY THOMAS ET DE JOHN BUSCEMA, EST UN ANDROÏDE... PARDON ! UN "SYNTHÉZOIDE" (COMPRENEZ : UN "ÊTRE D'ORIGINE SYNTHÉTIQUE") INITIÉ PAR LE ROBOT ULTRON EN CANNIBALISANT DEUX HÉROS ANTÉRIEURS, À SAVOIR WONDER MAN ET LA TORCHE HUMAINE DES ORIGINES. OFFICIEUSEMENT ? LA VISION FUT LONGTEMPS LE CŒUR DES AVENGERS

Dans la profusion des Avengers, il serait à la fois facile et trompeur de penser que Vision n'est jamais qu'un membre parmi tant d'autres. Il n'est pas le premier, n'est pas le dernier non plus... Et cependant son arrivée dans la BD change de manière essentielle l'alchimie du titre et du groupe. En 1963, quand Stan Lee et Jack Kirby singent la Justice League en lançant une équipe fédératrice à base de héros Marvel, ils vont au bout de la logique. Comme pour la League de l'époque, ils ne vont recruter dans leur groupe que des membres qui existent déjà, qui ont par ailleurs leurs propres aventures individuelles. Très vite, cela va changer, en particulier avec le réveil de Captain America et son induction dans l'équipe. Il faut faudra quelques mois avant d'avoir droit à une place "solo" dans une autre série. Mais essentiellement Stan Lee va s'en tenir à cette recette : pour entrer chez les Avengers, il faut être un personnage préexistant. En dehors de l'éphémère prestation dans Wonder Man dans *Avengers* #9 (héros inédit, il s'avère un traître infiltré dans l'équipe qui fini par se sacrifier noblement et mourir, tout ça en un épisode), toutes les recrues sont déjà passées ailleurs. L'exemple le plus fort, c'est *Avengers #16*, où Lee incorpore Hawkeye, la Sorcière Rouge et Quicksikver. Le scénariste en a marre des problèmes de continuité posés par l'emploi du temps de héros majeurs comme Iron Man ou Thor. Il s'empêtre dans la chronologie des choses. Il les remplace donc par ces héros sans attaches. Le plus simple aurait été de créer de toutes pièces de nouveaux Avengers. Mais Lee s'en tient à sa technique de récupération, va récupérer d'anciens vilains apparus dans les pages des *X-Men* ou de *Tales of Suspense*. Quand il remplace Stan Lee à l'écriture, Roy Thomas ne se comporte pas autrement. En tout cas les premiers temps. Il va chercher Hercule ou Black Panther, des

héros mineurs déjà croisés ailleurs. Si bien que lorsqu'apparaît Vision (*Avengers* #57, 1968), c'est tout bonnement le premier personnage créé tout spécialement pour devenir membre du groupe. C'est le premier "héros maison".

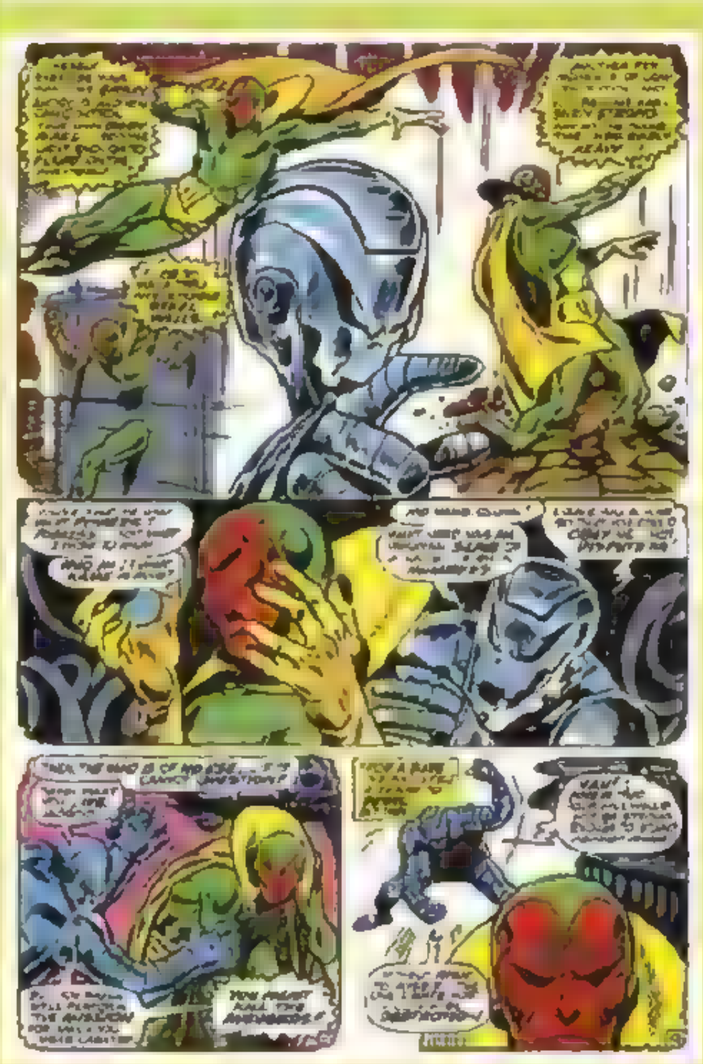
L'ÉQUATION DE LA CREATION

Dans les faits, Roy Thomas, grand fan du Golden Age, pense d'abord à ramener un vieux héros des années 1940 nommé la Vision, un être à la peau verte (qui apparaît actuellement dans les pages des *All-New Invaders*). L'intention est évidente : Thomas recherche une légitimité, un "coup" semblable à celui du retour de Captain America dans *Avengers* #4. Seulement Stan Lee, toujours responsable éditorial de Marvel, lui refuse. Lee est convaincu qu'il faut utiliser les héros créés trente ans plus tôt avec parcimonie. Après tout lui-même n'a ramené que Captain America et Sub-Mariner. La Torche Humaine des origines, un être artificiel capable de s'enflammer et l'un des premiers super-héros de la firme, il ne l'a utilisé qu'une fois dans l'ère récente, avant de s'en débarrasser. Non, Stan Lee suggère d'utiliser un "robot" au sens large. Là aussi, il ne faut pas aller très loin pour comprendre l'origine de l'idée. En 1966, le dessinateur Wally Wood s'en est allé chez un concurrent, Tower Comics, pour créer les T.H.U.N.D.E.R. Agents, des "héros à handicap" en s'inspirant des méthodes de Stan Lee et Jack Kirby. Parmi eux, la figure la plus tragique est Noman : l'esprit d'un homme conservé dans un corps artificiel à la peau bleue. Noman, privé de pilosité, possède une cape d'invisibilité. Quelques mois avant *Avengers* #57, DC Comics lorgne déjà sur Noman et introduit son équivalent : Red Tornado, un androïde à la peau rouge, intégré dans les rangs de la Justice League. Le cahier des charges donné par Stan Lee, finalement, c'est faire la même chose. D'ailleurs Roy Thomas planche d'abord sur un androïde à la peau bleue, destiné à devenir un nouveau Vision (tout comme il y a plusieurs générations de Flash ou de Torches Humaines). On expliquera "pudiquement" par la suite que les Atlantéens ayant la peau bleue, cela prêtait à confusion et que l'on a donc changé la couleur. Dans les faits, il y a plein de personnages bleus chez Marvel sans que cela ne dérange personne. Mais donner au nouveau héros la peau bleue, c'est le rapprocher de manière trop apparente au Noman de Wood. Alors le voici donc "repeint" à la dernière minute de manière à avoir la peau rouge (du coup, c'est vers Red Tornado que la ressemblance se porte et les personnages seront souvent comparés au fil des ans). Vision, c'est aussi l'un des trop rares personnages élaborés par le dessinateur John Buscema. Roy Thomas active d'abord une intrigue de fond, dans laquelle un être mystérieux en veut aux Avengers pendant plusieurs mois. On découvre à la longue qu'il s'agit d'Ultron, un robot créé (dans les comics) par Hank Pym. L'idée d'un biochimiste inventant un robot doué d'une intelligence artificielle a laissé perplexe des générations de lecteurs. Mais les années récentes (en particulier le crossover "Age of Ultron") ont permis d'éclaircir la chose en expliquant que Pym s'était simplement inspiré d'androïdes existants tels que Dragon Man. Pym n'étant finalement qu'un apprenti sorcier ne connaissant pas vraiment le domaine robotique, on comprend mieux que les choses partent en vrille. Ultron, animé par un complexe de Frankenstein, veut se débarrasser de son créateur. C'est pour cela qu'au bout de quelques épisodes il envoie la Vision (qui semble être de sa fabrication) pour lutter contre les Avengers. Mais Roy Thomas emprunte pour le coup quelques éléments au Silver Surfer de Lee et Kirby. La Vision a un caractère noble et se retourne son maître. Après la défaite, les Avengers, touchés, décident d'accepter l'être artificiel dans leurs rangs. Et l'affaire est dans le sac.



CI-DESSUS : la toute première page où apparaît Vision, sous le crayon de John Buscema.

EN BAS : au début Vision est créé et manipulé par Ultron. Par la suite les secrets de sa fabrication vont singulièrement se compliquer.



SENTIMENTS LES PLUS DISTINGUÉS

En fait l'affaire commence, devrait-on dire. Car c'est à partir de là qu'il faut réellement construire le personnage. Thomas continue d'exploiter Vision sur le registre du lamento, alternant entre un comportement à la Silver Surfer mais aussi ce qui est sans doute le modèle principal de sa personnalité : le Spock de *Star Trek*. Spock passe son temps à prétendre qu'il est un être logique tout en sortant de ce rôle pratiquement un épisode sur deux, faisant preuve d'émotions. Vision, c'est pareil. Il se lamente de ne pas être réellement humain, de ne pas avoir d'âme ou de place dans le monde. Alors que l'existence même de cette mélancolie démontre qu'il ressent des sentiments. En un sens c'est le plus humain des Avengers de l'époque. Dans l'épisode où il est officiellement accepté dans l'équipe (titré "*Even an android can cry*"), il

EN HAUT : "Même un androide peut pleurer". En fait Vision est même le seul des Avengers à se laisser aller à tant d'émotions... Tout en affirmant ne pas le faire.

EN BAS : Vision revu et corrigé par John Byrne. Un personnage tout blanc et dénué de sentiments.

écrase une larme. Ce que n'auraient pas fait Iron Man, Thor ou les autres dans le même contexte. En voulant asseoir la légitimité du héros, Roy Thomas va rapidement révéler que la Vision contient en fait... la personnalité de Wonder Man, le "traître racheté" d'*Avengers* #9. Il s'avère que les Avengers avaient procédé à une sorte de scan mental de leur allié disparu. Et c'est ce fichier qu'Ultron a utilisé pour donner un esprit à son agent. Vision, c'est donc l'esprit d'un humain transposé dans une machine et on approche là aussi du modèle de Noman par Wally Wood. Ce qui différencie vraiment Vision de ses deux grands frères, c'est que la carrière de Noman sera éphémère (Tower Comics mettant rapidement fin à la série). Et Red Tornado, dans la Justice League, sera la plupart du temps traité comme un pleureur dépressif, qui est loin d'exprimer la même gamme d'émotions que la Vision. L'autre facteur d'importance, c'est que là où Noman et Red Tornado pleurent sur leur solitude (en tout cas dans leurs versions premières), le Vision de Roy Thomas va graduellement éprouver des sentiments envers une de ses coéquipières, la Sorcière Rouge (Wanda). Au fil du temps (et en particulier dans des épisodes écrits par Steve Englehart), on finit par officialiser la chose. Selon les codes des comics de l'époque, on reste chaste. L'amour ne se matérialise que par de chastes baisers et personne n'y verrait réellement une ébauche de "cybersexe". Il y a quelque chose là-dedans qui tient de l'amour courtois, d'un Lancelot et d'une Guenièvre qui n'auraient pas à se cacher d'un roi Arthur pour vivre un amour désincarné mais entier. Sans passer par la case sexe, Englehart souligne quand même les problèmes sociaux posés par l'amour entre une femme et un être artificiel. Dans *Avengers* #113 (1973), une fois l'existence du couple devenue publique, les deux amoureux deviennent la cible de fanatiques, les Human Bombs. Ces derniers sont des kamikazes. Avec un discours très "un couple, c'est un papa et une maman", ils tentent de se faire exploser en détruisant la Vision. Bien sûr le plan échoue. Quelques épisodes plus loin, la Vision et la Sorcière Rouge finiront par se marier. De facto Vision devient le beau-frère de Quicksilver, le rival amoureux d'Hawkeye (qui lorgnait un peu sur la Sorcière), le gendre de Magneto, la création d'Ultron et le "petit-fils" d'Hank Pym... Il devient un des axes de l'univers Marvel et un pivot des Avengers.

RACCOMMODAGE

Pour autant, le "bricolage" initié en liant Vision au défunt Wonder Man va lancer une suite de révélations rendant la genèse du personnage de plus en plus complexe. Première grande mise à jour en 1973, sous le stylo de Steve Englehart, quand on apprend qu'Ultron n'avait décidément pas créé grand-chose. S'il a pris l'enregistrement du cerveau de Wonder Man, le reste n'est pas non plus de lui. Ultron a simplement subtilisé le corps de la Torche Humaine des origines (androïde dont Stan Lee s'était débarrassé) avant de le reprogrammer et de lui conférer de nouveaux pouvoirs. En gros, Vision, ce serait le corps d'Human Torch sur lequel Ultron aurait fait du tuning avant de changer le logiciel. Selon les épisodes, Vision se définit donc comme une survivance de Simon Williams (Wonder Man dans le civil) ou de la Torche Humaine La chose va se compliquer quand on va décider de ramener, quelque temps plus tard, le vrai Wonder Man. Eh oui, ce n'est pas parce que Vision est l'enregistrement de Williams que ce dernier est réellement mort. Il revient et les deux personnages, n'ayant pas traversé les mêmes expériences, vont se révéler aussi différents que deux frères élevés de manière séparée. Cela se complique encore plus tard quand, dans la série *West Coast Avengers*, John Byrne ramène la Torche Humaine des origines. Et pour expliquer l'existence simultanée des deux êtres artificiels, Byrne sort une astuce de son chapeau : la Vision n'est pas réellement fabriqué à base du corps de la Torche. Non ! Ce qu'Ultron a utilisé... ce sont des pièces de rechanges. Ces révélations à tiroir vont considérablement alourdir le passif de Vision tout en lui faisant perdre une partie de sa légitimité. Copie de Wonder Man, copie de la Torche, Vision apparaît dès lors comme un personnage moins justifié, qui fait double emploi. Là aussi, comme pour Noman et Tornado, Vision ne se distingue que par comparaison. Mais il est plus heureux que ses deux modèles. Vision est marié, fini même par avoir des enfants (créés par la magie de la Sorcière Rouge, on efface là aussi la question problématique de la reproduction). Wonder Man ne passe pas le cap du traumatisme de sa mort temporaire. Et la Torche Humaine passe le plus clair de son temps rangé dans les oubliettes des comics. La vision peut, lui, compter sur sa popularité.

MACHINE ARRIÈRE

Mais en un sens la Vision est trop "intégrée". Avec une femme et des enfants, il est bien loin le temps où il se questionnait sur sa possible humanité. Dans les années 1980, Vision n'a plus guère de pathos, en dehors d'une période

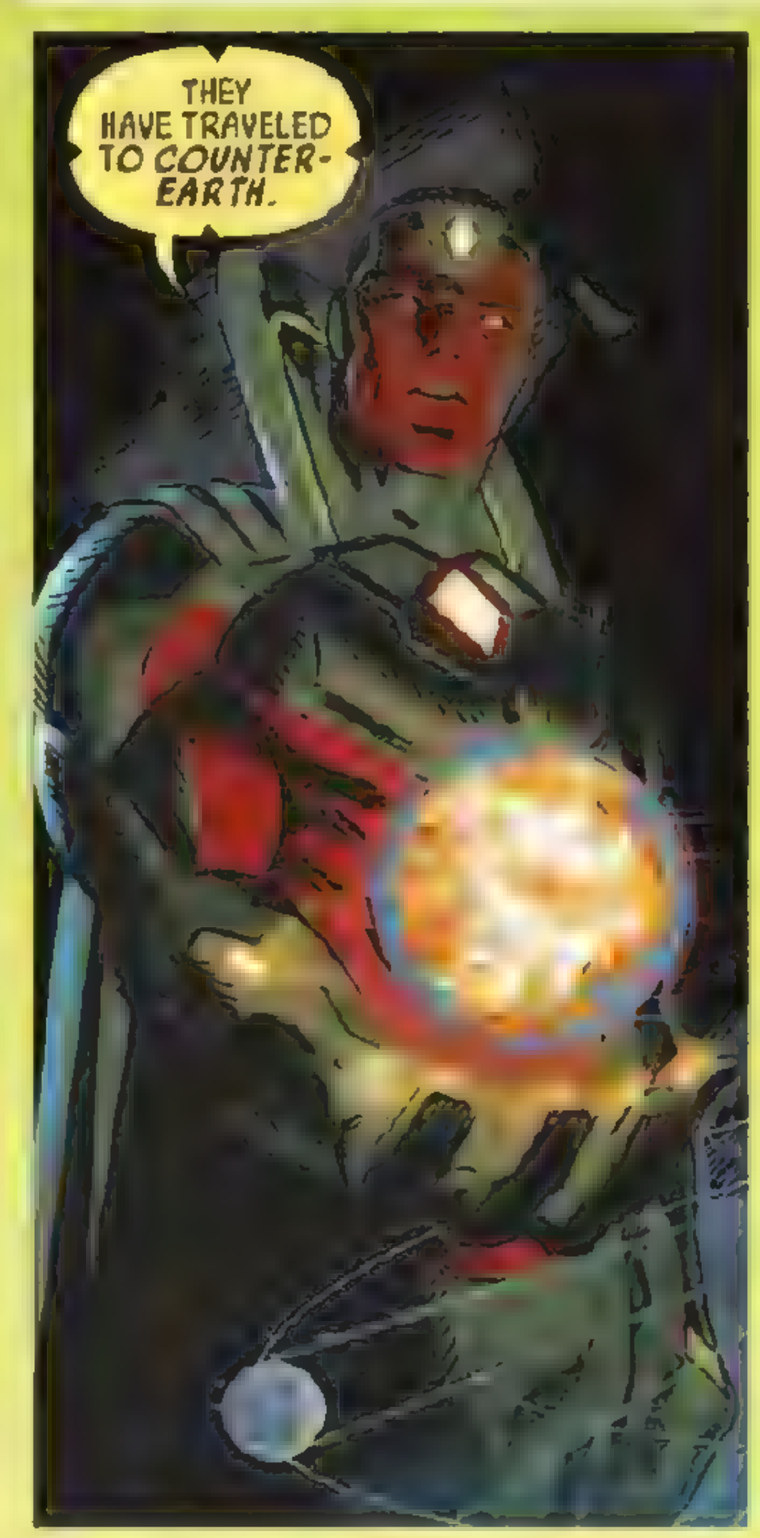
où (à la tête des Avengers et dévoré par une forme d'évolution logique) il tente de prendre le pouvoir sur Terre. Ce "bug" est assez vite corrigé et il retourne à sa vie normale, qui se déroule désormais dans la série *West Coast Avengers*. En reprenant ce titre en 1989, John Byrne décide de ramener Vision à ses racines. Après sa tentative de coup d'état, l'androïde est enlevé par le gouvernement, qui le démonte pour vérifier ce qui cloche. Problème : la manœuvre efface la personnalité de Wonder Man. Vision se réveille dans un état "vierge". Il ne reste rien de ce qui lui donnait son identité. C'est essentiellement la fin de son mariage avec la Sorcière, d'autant que leurs deux enfants sont "annulés" par Byrne et rattachés à une autre manigance. La Sorcière Rouge tente de convaincre Wonder Man de faire à nouveau don de sa personnalité mais ce dernier refuse. C'est logique puisque la Vision était basée sur ses goûts : il aime en secret Wanda depuis des années et refuse de ranimer son rival. À partir de là, la Sorcière va s'éloigner du périmètre de la Vision, se rapprocher quelques fois de Wonder Man. On serait même tenté de reprendre l'analogie arthurienne. Si Wanda reste Guenièvre, désormais Lancelot c'est Wonder Man et leur ébauche de sentiment amoureux se fait dans l'ombre d'un Vision qui joue les Arthur. Mais c'est essentiellement à ce moment-là que Vision cesse d'être le cœur des Avengers. Le personnage va attendre une décennie avant de se remettre du traitement de Byrne qui, s'il a dynamisé et libéré Wanda, s'avère une fausse bonne idée au niveau de Vision. Le premier signe nouveau d'humanité intervient quand Kurt Busiek et George Pérez relancent les Avengers en 1998. Là, on prend la peine de montrer que Vision aime à fréquenter les bars pour écouter de la musique. Il y a même un épisode où, prenant acte du fait que son mariage n'est plus, il propose même un rencart à Carol Danvers (Warbird, la future Captain Marvel) qui, à sa grande surprise s'amuse beaucoup. Busiek, aussi, prend la peine de clarifier l'origine de la Vision dans *Avengers Forever*, de le libérer de son image de "pièce de rechange" d'Human Torch. Mais c'est essentiellement la seule preuve notable d'un caractère de Vision depuis des lustres. Si bien que, même si les fans puristes hurleront quand Brian Michael Bendis organise (entre autres choses) la mort de la Vision dans la saga Disassembled (Avengers #500, 2004), le personnage ne donnait plus rien de bon depuis des années. Vision est détruit après avoir replongé, il semblerait, sous la coupe d'Ultron. Par la suite un autre Vision, basé sur la même technologie, va apparaître dans la série *Young Avengers* mais c'est essentiellement un autre personnage, avec sa propre histoire.

RÉSURRECTION

Le "vrai" Vision n'est ramené qu'en 2012. Brian Michael Bendis installe une scène où Tony Stark explique être arrivé à réparer l'androïde détruit huit ans plus tôt, sans trop comprendre lui-même comment il a fait. Il n'y a guère que les Avengers pour ne pas comprendre que cela cache une manipulation de plus. Et qui dit manipulation en parlant de la Vision évoque forcément... Ultron. Sans surprise le crossover "Age of Ultron" confirme quelques mois plus tard que la Vision n'était qu'un cheval de Troie pour une nouvelle attaque d'Ultron. Une des retombées de cette saga est de lancer *Avengers A.I.*, une branche du groupe composée surtout d'intelligences artificielles. Mais le projet est boudé par le public et *A.I.* s'arrête au bout de quelques mois dans le désintérêt général. L'enseignement de la chose, c'est sans doute que le public veut d'un Vision à nouveau poignant, empathique, qui ne se contente pas d'être une machine. Et qui soit à nouveau un homme de cœur. C'est indirectement le cinéma qui lui remet le pied à l'étrier. Marvel Studios est en effet tenu d'introduire de nouveaux personnages et, pour les raisons expliquées plus tôt, la Vision ne peut qu'être prioritaire dans la liste des Avengers à importer sur le grand écran. Ce sera le cas dans le film *Avengers : Age of Ultron* et l'imminence du projet fait que dans les comics Marvel aussi on se penche sur son cas. Fin janvier, le voici qui réapparaît dans les rangs des *Uncanny Avengers*, une série plus centrale, aux côtés de son ex-femme... Connaissant les habitudes de Rick Remender (scénariste du titre) et sa prédilection pour les conflits internes, on peut penser que Vision y sera tout sauf insensible.

X.F.

CI-DESSUS : Revenu parmi les "vivants", Vision garde une certaine rancune envers son ex-femme pour avoir causé sa destruction pendant *Disassembled*. Cela promet une "bonne ambiance" alors que les deux anciens amants vont se retrouver dans les pages d'*Uncanny Avengers*. L'androïde y adopte un nouveau look (ci-dessous).



NON SEULEMENT RICK REMENDER NE MANQUE PAS D'IDÉES, MAIS IL EST CAPABLE DE TROUVER L'ANGLE QUI CONVIENT, MÊME POUR DES CONCEPTS TRÈS ACADÉMIQUES. PRENEZ LE CLICHÉ DES EXPLORATEURS DE DIMENSIONS À LA DÉRIVE, LAISSEZ L'AUTEUR S'OCCUPER DU CASTING ET VOUS AVEZ UNE SÉRIE EXPLOSIVE. *BLACK SCIENCE* DÉBARQUE EN VF CHEZ URBAN. DÉPAYSEMENT ASSURÉ!

BLACK SCIENCE

MONDES INTERDITS

Peut-être vous souvenez-vous de la série télévisée *Sliders*, où les héros étaient projetés de réalités alternatives en réalités alternatives, devant attendre qu'un portail s'ouvre vers un autre monde. Dans les comics, ce concept a connu bien des déclinaisons, nous a donné des séries comme *Exiles*. Si l'on s'en tient à un aperçu technique, *Black Science* vient s'ajouter à cette liste d'explorateurs perdus, où l'on change de monde à pratiquement chaque nouveau chapitre. Mais dans le cas présent, il faut compter sur les points forts des deux auteurs. D'un côté Rick Remender, le scénariste. Venu de l'univers du creator-owned (avec des choses comme *Fear Agent*), il n'a pas pour autant laissé tomber sa production personnelle. Bien qu'il écrive aujourd'hui des titres comme *Uncanny Avengers* ou *Captain America*, le voici de plus en plus prolifique sur des concepts à lui. Qu'il travaille "à son compte" ou qu'il joue les mercenaires pour Marvel, il y a cependant des choses qui ne changent pas. Remender a ses éléments récurrents, ses marottes scénaristiques. Pour lui, le caractère humain l'emporte sur les circonstances. Bien souvent, le personnage de prédilection de Remender va se retrouver à jouer les pères alors qu'il n'y est pas préparé. Ou pire : se retrouver dans une position où il doit choisir entre sa progéniture et le bien collectif. Et pour opérer, Remender ne rechigne pas à utiliser le déplacement dans les réalités pour couper le père et son/ses enfant(s) d'autres influences. On peut le voir dans ses *Captain America*, où le héros devient le père d'Ian Zola dans une autre dimension ou encore quand Havok se retrouve avec une fille dans *Uncanny Avengers*. Une bonne partie de ses *Uncanny X-Force* reposent sur le fait que Wolverine n'est pas un bon père face à Daken, tandis que Fantomex se charge de l'éducation du jeune Evan. La figure du père faillible est une pierre d'angle de la sphère de Remender et dans *Black Science*, on la retrouve. Tout tourne autour de Grant, un savant qui a inventé le "pilier", un moyen de transport entre les univers. Grant est un menteur et un lâche maladif, qui n'est pas vraiment le père idéal. Il n'est pas non plus un bon mari, trompe son monde en attendant que cela se passe. Mais un jour que ses enfants sont là, le "pilier" se déclenche mystérieusement et expédie tout un groupe de personnes à travers les réalités. Seule façon de rentrer ? Actionner encore et encore le pilier en espérant que le prochain contact se fera avec la Terre. Et bien entendu ce n'est jamais la Terre telle qu'on la connaît. Tout cela ne serait pas vraiment du Remender s'il n'y avait pas une distribution conflictuelle. Grant n'est pas parti qu'avec ses seuls enfants, sa maîtresse, elle aussi les accompagne. Et puis il y a par ailleurs (entre autres) des gens comme Ward, le chef de la sécurité accroché à son sens du devoir ou encore Kadir, l'arriviste qui voulait s'emparer du projet du savant. Il y a un peu de *Lost* dans cette opposition de personnages. Peut-être aussi un peu de *Walking Dead*, si ce n'est que dans *Black Science*, c'est comme si l'on s'était débarrassé des zombies en un ou deux épisodes avant de passer à l'univers suivant. Le rythme est radicalement différent, moins décompressé que chez Kirkman. Surtout, c'est un peu comme s'il fallait réinventer le monde à intervalles réguliers.

C'est là qu'intervient l'autre point fort de *Black Science*, cette fois du côté des dessins : l'artiste italien Matteo Scalera. C'est lui qui, périodiquement doit balancer le décor et les lois physiques pour mettre sur pied des mondes baroques, qui échappent largement à ce que l'on peut trouver dans le tout-venant des comics. Dans les univers de Scalera, on trouve aussi bien de gigantesques tortues géantes charriant des pyramides mayas que des civilisations de chimpanzés "possédés" ou des guerres mondiales où les Amérindiens pilotent des soucoupes volantes. Matteo Scalera est un artiste que l'on a pu voir sur de nombreux projets mais qui, malheureusement, a parfois "joué les pompiers", sauvant telle ou telle série en matière de délais. Si bien que l'on peut avoir une perception assez aléatoire de son style. Si besoin était, *Black Science* met les points sur les i et nous montre un artiste qui donne le meilleur de lui-même quand il est réellement aux commandes, glanant des références européennes, américaines ou asiatiques selon les besoins. Dans ce sens, il n'est pas idiot de faire la comparaison avec Fiona Staples. Comme cette dernière, Scalera s'impose comme un concepteur de créatures, de vaisseaux ou d'environnements qui sortent des habitudes des comics. D'autant plus qu'il est épaulé par le coloriste Dean White (déjà en poste sur les *Uncanny X-Force* de Remender). *Black Science*, c'est *Lost* aussi parce qu'à tout moment quelqu'un peut y passer. Et c'est là, sans doute, où Rick Remender peut se faire plus plaisir. Lorsqu'il travaille pour Marvel. Il aura beau égorger Wolverine ou faire disparaître Captain America dans une explosion, la règle du jeu fait que l'on sait bien, tacitement, que tout sera défait tôt ou tard. Ici, ne vous attachez pas trop : tout le monde est sacrifiable ! Les mondes les plus beaux sont aussi les plus dangereux (en général les peuples croisés sont assez sauvages), à chaque instant un membre du groupe peut être escamoté... ou revenir. Cela donne à *Black Science* un caractère de dangerosité, un peu comme quand vous regardez un film sans acteur connu, où vous ne savez pas à l'avance qui sont les premiers rôles. Comme *Saga*, *Black Science* est un "machin", quelque chose dont la narration n'est pas forcément linéaire, et impossible à résumer en quelques phrases. D'ailleurs, il y a un vrai gain à lire cette série en album (c'est comme cela qu'elle sort en France, chez Urban, la question ne se pose donc pas), là où la lecture fascicule après fascicule peut être frustrante. Si vous aimiez l'essence de Remender dans *Fear Agent* ou dans ses projets marvelliens, *Black Science*, avec son titre mystérieux et son scénario à tiroir, est incontournable.

X.F.

CI-DESSUS : les univers assez baroques de la série, tels qu'imaginés par Matteo Scalera.

CI-DESSOUS : attention, Dimensionautes en détresse. Pour le malheur des héros, ils se transportent dans des mondes rarement paisibles. Mais tant mieux pour le lecteur.

MAGNETO

JASON LATOUR
ITINÉRAIRE D'UN ARTISTE COMPLET

JASON LATOUR EST À LA FOIS SCÉNARISTE ET DESSINATEUR DE COMICS. ON LE RETROUVE AUSSI BIEN CHEZ MARVEL SUR WOLVERINE, DAREDEVIL OU WINTER SOLDIER OU QUE CHEZ IMAGE, AVEC *SOUTHERN BASTARDS*, MAIS AUSSI SUR *BPRD* OU *SCALPED*. CE MOIS-CI, IL RAYONNE AUX USA AVEC LA PARUTION DE *SPIDER-GWEN* (VERSION ALTERNATIVE OÙ GWEN STACY EST SUPER-HÉROÏNE). L'OCCASION DE DONNER LA PAROLE À CE PASSIONNÉ, UN BRIN INTELLO.

Racontez-nous comment vous avez débuté dans les comics !
Ça va être un peu long, mais OK ! J'habitais Charlotte, en Caroline du Nord, où se déroule une convention de comics assez connue, Heroes. Étant juste à côté, j'ai commencé à y aller quand j'avais 10-12 ans et c'est là que j'ai su que je voulais faire dans la vie ! J'ai toujours adoré en lire et quelque part je dirais que les comics ont fait mon éducation. Notamment parce qu'ils m'intéressaient bien plus que ce que je pouvais apprendre à l'école ! Du coup j'ai assez rapidement présenté des pages aux éditeurs, toujours lors de cette convention, depuis l'âge de 16 ans il me semble, espérant sincèrement être engagé ! En fait ça m'a pris pas mal d'années, mais bon... Quand j'ai eu 20 ans environ, à la fin des années 1990, on m'a proposé des petits trucs, mais juste à ce moment-là, les comics étaient un peu au creux de la vague et du coup ça ne semblait pas un choix de carrière très judicieux... Alors j'ai fait autre chose et environ 5 ans après, j'y suis revenu ! J'ai d'abord publié un creator-owned chez Image, mais ça n'a pas marché ! (rires) Quelques petits trucs en couleurs après, j'ai déménagé à New York, et là, enfin, au bout d'un an sur place, j'ai obtenu un rendez-vous chez DC et Vertigo m'a proposé un vrai truc. Moralité, j'avais 30 ans environ quand j'ai enfin réussi à intégrer ce milieu ! Heureusement qu'ensuite ça a été plus vite ! (rires) Et je me suis rapidement retrouvé à la fois à travailler pour Marvel et DC et à faire mes projets personnels en même temps, les uns nourrissant les autres. Et c'est là que j'en suis aujourd'hui.

RE ⊙ RES PÈ

- 2007 : *PopGun* (Image)
- 2010 : *Scalped* (Vertigo/DC)
- 2013 : *Southern Bastards* (Image)
- 2014 : *Wolverine and the X-Men* (Marvel)
- 2015 : *Spider-Gwen* (Marvel)

Aujourd'hui vous êtes dessinateur ET scénariste, c'était votre projet au départ ? Ou vous pensiez juste devenir dessinateur ?
Quand j'étais petit, je crois que je ne comprenais pas la différence ! Je voulais faire des comics, c'est tout ! Et même quand j'ai commencé ce métier je ne pigeais pas très bien toute la politique derrière. C'est venu après, de manière très prosaïque en fait, quand j'ai réalisé que je ne pourrai jamais écrire et dessiner toutes mes idées ! J'ai besoin de faire des choses différentes, qui reflètent comme chez tout être humain, différentes facettes de ma personnalité. D'où l'idée d'écrire certaines choses et d'en dessiner d'autres.

Vous vous êtes aussi intéressé à Daredevil. Qu'aimez-vous personnellement dans ce personnage ?
Je suis un grand fan de Daredevil, c'est sûr. J'ai beaucoup d'admiration pour le run de David Mazzucchelli, *Born again*, mais plus encore, je me souviens des épisodes de DD que je lisais quand j'étais adolescent et c'était Ann Nocenti qui en était l'auteur. Elle avait un ton très différent de celui de Miller par exemple. Mais je pense encore aujourd'hui qu'elle a réussi quelque chose de fantastique, qu'elle a su capter "le meilleur des deux mondes" si je puis dire, dans son run. Car elle dépeignait à la fois un personnage dur, fort, mais avec une réflexion en plus sur ce que peut être cette série. J'aime ce personnage, il a un secret, c'est un super-héros mais aussi un avocat, visuellement et scénaristiquement ; il est très riche. Il a plein de nuances de gris... Beaucoup plus que la plupart des super-héros. De nombreux runs de Daredevil par des auteurs très différents ont été populaires justement car il a cette capacité large d'incarner plusieurs choses. En plus il a vraiment un avantage fantastique pour celui qui le dessine, il ne voit pas. (rires) Et ça, d'un point de vue artistique, ça autorise beaucoup plus de possibilités créatives que juste des combats ! Bref, j'espère qu'ils ne vont pas rater tout ça dans la série TV !

***Spider-Gwen #1*, très attendu par les fans, sort à la fin février 2015 aux USA. Tout d'abord, où en êtes-vous ? Et ressentez-vous une grande pression avant ce lancement ?**
Je suis en train d'écrire le #4, donc ça va, j'ai de l'avance. Et à vrai dire, j'ai plein d'idées ! À partir du moment où je trouve le moment où le personnage, sonne juste, j'ai des projets pour lui sur des années entières ! (rires) Je suis vraiment ravi de cet enthousiasme des lecteurs, c'est rare, inattendu et même inespéré ! Avec Robbi et Rico on n'en revenait pas. Quand on évoquait entre nous la suite du projet, on pensait une autre histoire courte, un one shot etc. on voulait juste laisser assez de matière si quelqu'un par la suite voulait reprendre les personnages. Mais on n'avait jamais pensé qu'on nous confierait une série ! Donc oui, forcément il y a un peu de pression. Mais pas plus que sur n'importe quel épisode de *Southern Bastards* par exemple. On se rassure en se disant que les fans ont répondu à ce qu'on avait à dire sur ce bouquin, donc, on va le dire et on espère qu'ils s'amuseront et seront au rendez-vous, voilà !

C'est différent pour vous d'écrire pour une héroïne ?
Oui, mais dans le bon sens. Écrire de la fiction c'est forcément prétendre être quelqu'un d'autre. Et comme je ne comprends pas plus ce que ça signifie d'être capitaine de la police, comme le père de Gwen, que je ne sais vraiment ce que ça fait d'être une adolescente qui fait de la musique, j'essaye de m'en tenir à ce que je comprends d'eux en tant qu'être humain. Après, mon boulot, c'est de poser les bonnes questions pour que tout le monde comprenne mieux qui ils sont... Ça ne veut pas dire que j'ai les réponses... Mais c'est comme ça aussi que c'est intéressant pour moi. Et c'est généralement ce que font les auteurs que j'aime. La seule manière que je connais de faire ce métier, dans lequel on met beaucoup de soi, c'est d'être le plus honnête possible. Par exemple, j'ai choisi que Gwen fasse de la musique, parce que dans ses désirs, ses motivations, et ses responsabilités c'est assez proche de

mon boulot et de mes questionnements d'artiste. Ça me facilitait la tâche. Ça fonctionne bien pour ça et en plus ça ouvre d'autres possibilités. Mais en tout cas, je peux vous dire qu'avec Gwen, je m'amuse beaucoup ! Ce personnage pour moi, c'est une libération !

Vous aimiez Gwen Stacy quand vous étiez petit ?
Non ! Pour moi comme pour plein de gens, c'était comme si elle n'avait jamais existé ! C'était une non-entité. Elle a été absente tellement longtemps ! C'était juste une fille dont Peter Parker pleurait la mort... Ce qui est drôle c'est qu'une des premières histoires que j'ai pitché chez Marvel c'est un épisode de Spider-Man où l'oncle Ben aurait récupéré les pouvoirs de Peter grâce à une transfusion sanguine et où ils s'amusent bien ensemble à être tous les deux Spider-Man... Ils avaient bien aimé l'idée, mais ils avaient déjà d'autres plans pour Ben, donc Nick Lowe m'a dit, "On cherche quelque chose pour Gwen Stacy, tu as des idées ?" Franchement, je n'en avais pas... J'ai dit : "*Je vais réfléchir*", mais je pensais "*Ça va mal tourner*"... "*Si on ressuscite Gwen Stacy, les fans de Spidey vont nous tomber dessus, ils seront furieux*" etc. Et puis j'y ai réfléchi pour de bon et je me suis dit que cette bonne vieille règle consistant à la garder morte n'était pas forcément légitime... De là, j'ai cherché, mais qui est Gwen Stacy au fait ? Elle a été très importante au sens où c'était la première petite amie de super-héros qui meurt. Mais depuis cette scène a été copiée des centaines de fois... Et elle faisait quoi avant de mourir ? On ne le sait pas vraiment ! Donc, il est temps de passer à autre chose ! C'est le bon moment aujourd'hui pour faire une véritable catharsis de sa mort ! Donc j'ai dit oui et je me suis lancé dans MA version de Gwen. J'ai tout le respect du monde pour les fans qui ne veulent pas qu'elle ressuscite, mais je pense que c'est intéressant. Et si ce n'était pas elle, de toute façon, c'est bien d'explorer ce que ça donne quand une autre personne "devient" Spider-Man...

Inutile de dire qu'en tant que femme, fan de comics de longue date, je suis 100 % d'accord, Gwen comme Mary Jane servent à peine de faire-valoir à Peter, mais leur existence propre n'a jamais été très développée...
C'est un des seuls défauts de Spider-Man qui est une série très forte en termes de concept et de personnages... Mary Jane a trop souvent été cantonnée au rôle de la fille jolie, mannequin, qui n'a qu'une seule dimension. Je ne sais plus quand c'est venu, mais c'est pour ça que j'ai pensé que ce serait bien de TOUTES les avoir dans cette série. Et quoi de mieux pour leur donner à toutes une voix que de les faire exister en tant que groupe de musique ! Et là encore c'est super sympa pour moi. Je me suis souvenu aussi d'une scène qui a eu lieu il y a des années dans le comic-shop derrière chez moi, celui où je vais régulièrement. Un monsieur est rentré cherchant un titre de super-héros pour sa nièce, eh bien, il n'y avait rien ! Donc je pense qu'il est temps de réparer cette injustice avec Spider-Gwen et si j'arrive à la rendre aussi intéressante que Peter Parker à ses débuts, ce sera tout simplement fantastique !

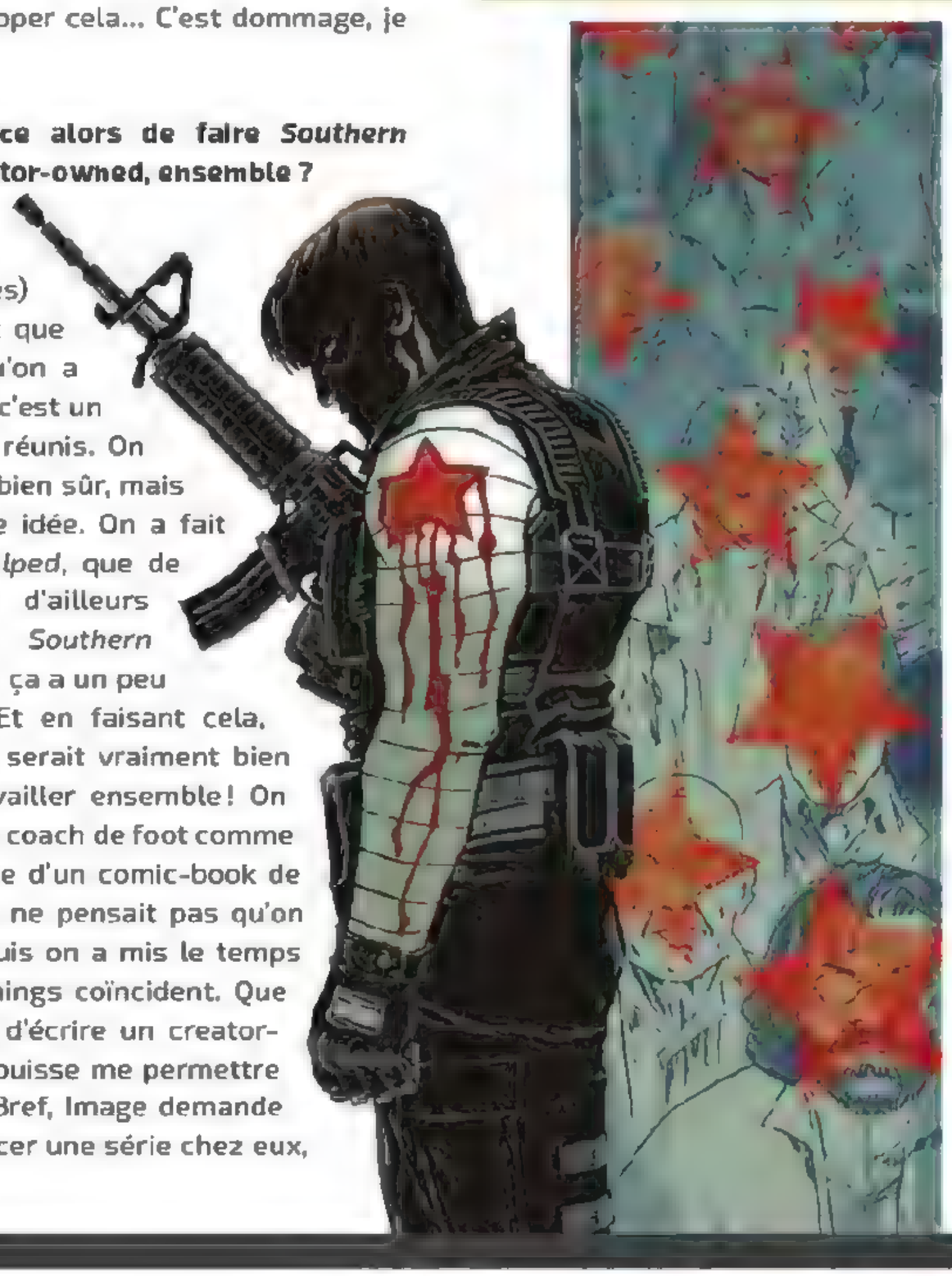
Vous formez un trio artistique soudé avec Robbi et Rico, quelles sont vos forces ?
Justement d'être une petite équipe soudée et complètement engagée dans la série ! On se comprend. On a envie d'essayer des choses originales. D'embarquer les gens dans notre balade. Donc j'imagine que mon premier boulot c'est de les épater eux, qu'ils restent motivés !

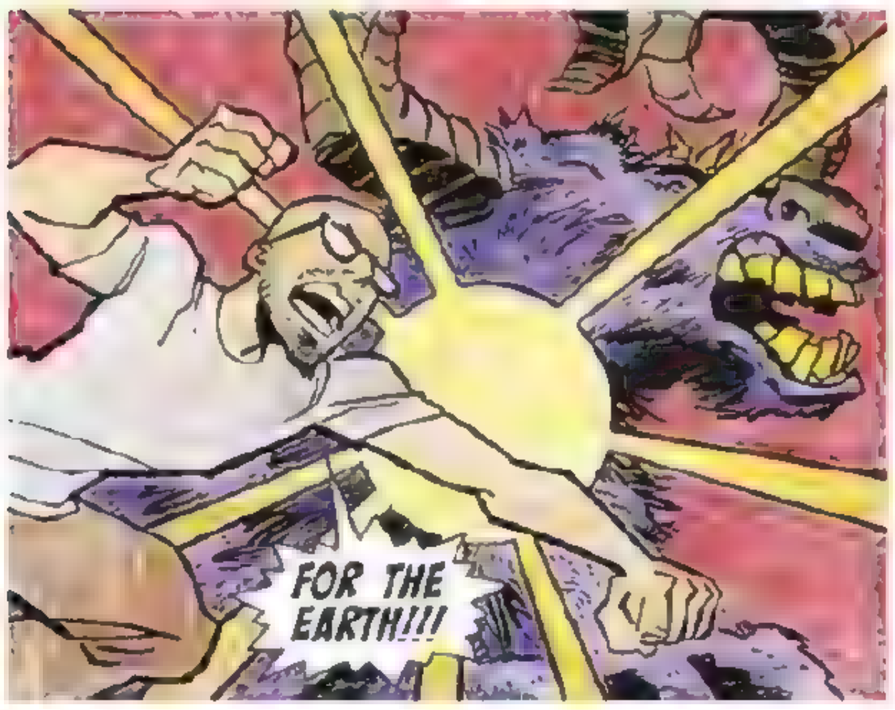
À propos de petite équipe soudée, il me semble que vous et Jason Aaron en formez une assez efficace aussi !
Oui, on est un peu comme des flics qui seraient partenaires ! (rires) Jason est un très bon ami à moi, on se connaît depuis longtemps. À l'époque, il n'avait pas de barbe, et pas de carrière, c'est dire ! (rires) On aime les mêmes choses, c'est un plaisir de travailler ensemble etc. Mais même s'il a une belle carrière, et que je le connais bien, je peux dire que j'ai vu des choses arriver à ses scripts qui n'auraient pas dû arriver... Parfois c'est l'artiste qui n'a pas bien compris ce qu'il voulait dire ou pas eu le temps de développer cela... C'est dommage, je trouve...

C'était une évidence alors de faire *Southern Bastards* votre creator-owned, ensemble ?
On a longtemps tourné autour du pot, mais oui ! (rires) Le plus drôle, c'est que la première fois qu'on a travaillé ensemble, c'est un éditeur qui nous a réunis. On se connaissait déjà bien sûr, mais ce n'était pas notre idée. On a fait cet épisode de *Scalped*, que de nombreux lecteurs d'ailleurs confondent avec *Southern Bastards*, parce que ça a un peu le même parfum. Et en faisant cela, on s'est dit que ce serait vraiment bien de continuer à travailler ensemble ! On avait cette idée d'un coach de foot comme héros, et cette envie d'un comic-book de crime mais bon, on ne pensait pas qu'on tenait LE truc. Et puis on a mis le temps pour que nos plannings coïncident. Que Jason ait le temps d'écrire un creator-owned, que moi je puisse me permettre d'en dessiner un... Bref, Image demande à Jason s'il veut lancer une série chez eux,

CI-DESSUS : Spider-Gwen, ou comment ramener une Gwen bien vivante. De quoi faire hurler les fans, sauf que le public a énormément apprécié l'arrivée de cette héroïne.

EN BAS : Passer derrière Ed Brubaker sur le Winter Soldier n'était pas aisé, mais Jason Latour a produit des histoires très intéressantes, même si la série touchait à sa fin.





EN HAUT : Jason Latour lui-même devient un héros de comics pour sauver la nature !
CI-DESSUS : *Wolverine & The X-Men vol.2*, une série plombée par la mort imminente de Wolverine, où Jason a dû changer ses plans.

EN BAS : *Southern Bastards*, la série d'Aaron et Latour qui s'aventure dans l'Amérique profonde (bientôt en VF chez Urban.)

il me demande. Ça tombait bien, j'étais allé le voir à une convention à Kansas City un week-end entier, on discute pendant des heures de nos idées etc. Je lui propose qu'on fasse un western, il était contre... Et là je lui raconte l'histoire de mon voisin qui a un chien qui passe son temps à faire ses besoins dans mon jardin, à tel point que je n'en peux plus, que ça devient énorme etc. et qu'à un moment c'est tellement insupportable qu'il faut que je me venge ! Et hop, là il dit, pourquoi on garde pas ça, on le met dans un western et on en profite pour avoir des personnages qui "creusent eux-mêmes leur propre tombe", puis il s'emballe sur le bâton du personnage principal etc. et hop ça y est *Southern Bastards* était né ! De manière assez organique, en fait, sans doute parce qu'on y pensait depuis longtemps. On a l'impression que l'histoire est venue à nous naturellement et c'est la meilleure façon possible de choisir un projet !

Il y a quelques semaines, Jason et vous vous êtes retrouvés dessinés dans un épisode de *Deadpool*, en tant qu'activistes anti-compagnies pétrolière et à la fin, vous mourrez ! Ça fait quoi de lire "Rest In Peace Jason Latour" dans un comic-book ?
J'étais super excité ! (rires) En fait, on est au courant depuis longtemps, Gerry Duggan, le créateur de cet épisode est un ami à nous, il nous avait prévenus, c'est cool. C'est un grand honneur en plus d'y apparaître aux côtés de Sarah Silverman. Ça fait un moment que je lui dis que la moitié de mon corps devrait revenir à la vie ! Peut-être que je vais pouvoir revenir et me faire tuer encore et encore comme Kenny dans *South Park*, on ne sait jamais ! (rires)

En dehors de la plaisanterie et de votre amitié, diriez-vous que Gerry vous a choisis aussi, parce que Jason et vous pourriez tenir ce genre de discours militant et écologique ?
Oui, peut-être. C'est vrai que je suis d'accord avec une très grande partie de ce qui est dit dans cet épisode ! Je ne suis pas un activiste au sens où je ne manifeste pas etc. mais oui, je suis écolo dans l'âme. Je pense aussi qu'il a juste trouvé ça drôle, car comme on fait un bouquin appelé *Southern Bastards*, les gens pourraient s'attendre à ce qu'on soit de gros réactionnaires, et c'est plutôt l'inverse, donc je pense que ça le faisait rire...

En parlant de personnages réactionnaires, vous avez travaillé sur *Winter Soldier*. De quoi êtes-vous le plus fier sur ces épisodes ?
Sincèrement, du projet global. Je le dis sans fausse modestie, mais c'est vraiment la série qu'il me fallait à ce moment-là. Il se passait des trucs vraiment durs dans ma vie personnelle, je pense que ça transparaît çà et là d'ailleurs dans mes épisodes. Mais en tout cas, ça m'occupait, j'étais honoré de succéder à Ed Brubaker, même si c'était un challenge et j'ai eu la chance d'avoir Nic Klein avec moi sur ce projet, je n'aurais pas pu faire tout ça avec un artiste moins bon. En tout cas, je suis ravi que les fans aient apprécié Tes. Je ne sais pas si je dirais que c'est une anti-héroïne ou une méchante, mais en tout cas, on a essayé de la rendre complexe, et d'être à la fois originaux et ambitieux avec cette série. Ça m'a apporté beaucoup personnellement et professionnellement. L'art nous permet de gérer nos émotions. Et il faut faire attention car parfois, ces émotions sont en contradiction avec ce que veut ce business... Il faut donc trouver le juste milieu... Et inspirer les gens pour qu'ils aient leurs propres opinions.

Vous avez aussi travaillé sur Wolverine, qu'aimez-vous chez lui ?
J'entretiens une relation particulière avec lui. C'était un de mes premiers boulots Marvel de le dessiner ! J'ai grandi en l'aimant. Il me semble que c'est le Batman de Marvel. Il a été réinterprété dans tous les genres ! Le seul risque avec Wolverine c'est qu'à force de le voir à toutes les sauces, les gens se lassent... Mais ce n'est pas de sa faute et c'est dommage, car c'est vraiment un très bon personnage. Vous pouvez faire du super-héros, de la romance, du western, il va bien partout ! Quand on aime les histoires de crime comme moi, et qu'on travaille chez Marvel, on s'attend forcément à ce qu'on vous pointe du doigt Punisher ou Wolverine, et c'est logique, c'est vrai ! Je pense d'ailleurs que Jason a "voté" aussi pour qu'on me confie du Wolverine... Du coup j'ai dessiné quelques histoires courtes, puis un épisode, un autre et comme ma carrière de scénariste avançait aussi et que visiblement Marvel sentait que je possédais le personnage, on m'a proposé de l'écrire. Malheureusement, quand on m'a confié *Wolverine and the X-Men*, la décision de le tuer avait déjà été prise et j'ai dû changer pas mal de choses à mes plans... C'est dommage, mais on verra, peut-être que j'aurai le temps d'y revenir un jour !

Mais oui, vous le savez bien, personne ne meurt vraiment dans les comics ! Quel fan voudrait que Wolverine soit mort pour toujours !
Je dirais même que c'est une des forces majeures de ce médium, d'être une forme de fiction où les personnages transcendent la mort. Ce n'est pas rien ! On doit véritablement embrasser cela, c'est très profond, car ce qui importe ce n'est pas le point d'arrivée du personnage, comme de l'être humain d'ailleurs, c'est le voyage qui l'a mené là... Il faut donc tâcher d'apprécier le voyage pour lui-même...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

BIG HERO 6

BIG IN JAPAN?

DISNEY A FAIT FORT EN SORTANT LES NOUVEAUX HÉROS ("BIG HERO 6" DE SON VRAI NOM), UN FILM D'ANIMATION SUR DES PERSONNAGES MARVEL AUQUEL PAS GRAND MONDE NE S'ATTENDAIT. C'EST QU'IL FAUDRAIT D'ABORD CONNAÎTRE L'ÉQUIPE EN QUESTION. ET CEUX QUI EN ONT LU AVOUERONT QU'IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE À SAUVER, SUR FOND DE CLICHÉS JAPONISANTS…

C'est un carton de plus au cinéma pour les personnages Marvel… Mais un projet qui cette fois s'est exprimé en dehors des Marvel Studios ou des licenciés habituels. Qui plus est, c'est un long-métrage animé. Vous pourriez croire que pour une telle expérimentation Disney a pris une valeur sûre. Au contraire, pour les uns la version des *Big Hero 6* est pratiquement inconnue au bataillon. Pour les autres, l'avis est la plupart du temps franchement mauvais. On ne peut guère parler d'une série culte et il faut plutôt évoquer un boulot de commande qui est le fruit de son époque. Ces six héros japonais ont été réunis par Marvel en 1998 en raison de différents facteurs. Constatant que certaines de ses séries classiques se vendaient moins, l'éditeur avait sous-traité la réalisation de *Fantastic Four*, *Captain America*, *Iron Man* et des *Avengers* aux studios de Jim Lee et Rob Liefeld dans le cadre de "la Renaissance des Héros" ("*Heroes Rebom*"). Dans les faits tout ce beau monde était parti dans une dimension parallèle, laissant quelques vides dans l'univers Marvel classique. En dehors des X-Men, une partie des séries restantes (*Thunderbolts*, *Quicksilver*…) se justifiaient par le vide héroïque à combler. Et dans cette idée on avait relancé la série *Alpha Flight* (la Division Alpha, consacrée à des super-héros canadiens) pour montrer ce qui se passait dans le reste du monde. Mais quel rapport avec des collègues japonais? Steve Seagle, le scénariste d'*Alpha Flight*, avait fort justement réalisé que le problème chronique de la série est qu'elle semble ne toucher que les Canadiens. Il avait donc œuvré pour la recentrer de façon à ce qu'elle impacte plus l'univers Marvel dans son ensemble. On y croisait donc aussi bien des adversaires des Avengers que des X-Men. Sous Seagle, le principe de la série était qu'*Alpha Flight* était manipulé par un nébuleux centre de recherche qui recherchait à acquérir un maximum de surhommes, sans forcément s'arrêter aux frontières. C'est ainsi que, rapidement, on voit réapparaître Sunfire (Feu-du-Soleil), un mutant japonais traditionnellement affilié aux X-Men. Sunfire est atteint par une étrange maladie, une sorte de lèpre noire qui dévore son corps, se retrouve donc "patient" de ce centre. Après tout, avoir un mutant japonais dans une série se passant au Canada, ce n'est pas plus idiot qu'avoir un dieu scandinave du tonnerre s'installant à New York. L'idée d'expurger Sunfire pour faire de lui le centre d'une série pourrait donc se concevoir à la fois comme une volonté de publier un dérivé d'*Alpha Flight* (mais commercialement la série n'était pas un hit) ou d'occuper le terrain. La vérité, c'est que sur la fin des années 1990 les comics en général (et Marvel en particulier) étaient bien mal en point en face des ventes insolentes des mangas aux USA. *Pokémon* arrivait à s'écouler à plus d'un million d'exemplaires. *Alpha Flight* et les autres en étaient loin. Le succès de dessinateurs comme Joe Madureira (et de certains dessinateurs d'Image) pouvait s'expliquer comme une captation d'une petite partie du public des mangas. Cela n'avait pas échappé aux éditeurs et c'est dans ce contexte qu'on peut resituer un peu plus tard quelques projets commandés à Kia Asamiya (comme son *Batman : Child of Dreams* en 2001 et ses épisodes des *X-Men* en 2003). Voilà pourquoi quand Steve Seagle et le dessinateur Duncan Rouleau utilisent une équipe de super-héros japonais (apparue pour la première fois dans *Alpha Flight #17*), Marvel tend l'oreille… Le paradoxe, c'est que Seagle et Rouleau (deux des co-créateurs du dessin animé Ben 10) ne comptaient pas spécialement lancer une série. Les Big Hero 6 étaient surtout un gag voulu, un concept léger dans un épisode de respiration, où l'ambiance était plutôt "noire".

CI-DESSUS : Hiro, dessiné par Duncan Rouleau, portait alors un costume faisant penser au héros de manga Ultraman.

Au centre : *Big Hero 6* lors de sa première apparition dans *Alpha Flight #17*.

SIX CONTRE LE RESTE DU MONDE?

C'est bien Marvel qui pressé, veut voir ce projet arriver. L'éditeur le veut sans délai. Seagle et Rouleau, les concepteurs des personnages, n'ont pas de place sur leur planning, tentent de négocier quelques mois… Marvel décide de faire sans eux et confie la réalisation de la série au scénariste Scott Lobdell et au dessinateur Gus Vazquez (qui n'a absolument pas une esthétique liée au manga, ce qui complètement contre-productif sur un tel projet). L'éditeur n'y croit cependant pas assez pour y aller la fleur au fusil. On ne va accorder qu'une minisérie

EN HAUT : Sunfire, à un moment, était réduit au rang de "régional de l'étape" quand les X-Men passaient par le Japon.

AU CENTRE : le design le plus frappant de Sunfire, utilisé d'abord dans *Age of Apocalypse*.

EN BAS : *Sunfire & Big Hero 6*, quand Shiro était atteint d'une maladie "sombre".

en trois épisodes, histoire de voir. *Sunfire & Big Hero 6* permet donc de détailler les membres du groupe. Au demeurant il y donc Sunfire, dont la peau est alors totalement noire (lui donnant de faux-airs du mutant Solar) qui s'est échappé du Canada. Le leader de l'équipe est par contre le Samouraï d'Argent (cousin de Sunfire), qui a un curieusement revirement de moralité (il était plus connu pour être un adversaire de Daredevil ou des X-Men). À ces deux-là s'ajoutent des personnages inédits, comme Hiro, un jeune garçon doué d'une intelligence spectaculaire et capable de fabriquer n'importe quoi. C'est d'ailleurs lui qui a créé Baymax, un robot/garde du corps qui ressemble un peu à une version petite taille de Godzilla. Honey Lemon (une jeune femme équipée d'un sac à malice capable de faire apparaître tout ce qu'elle veut) et Gogo Tomago (une fille capable de se transformer en boule d'énergie hyper-rapide) clôturent la distribution. Entre les deux mutants Sunfire et Samouraï d'Argent qui ne sont là que pour donner un peu de notoriété et les deux femmes qui sont d'insupportables chipies caricaturales, le cœur du groupe s'organise véritablement autour d'Hiro et son robot. Lobdell ne fait pas dans la dentelle. À sa décharge, *Big Hero 6* n'avait été créé que pour quelques vignettes dans *Alpha Flight*, ne devait pas exister en tant que tel. Honey Lemon ou Gogo Tomago n'étaient pas supposées tenir une série sur leurs épaules. Mais Lobdell continuera sur la voie du cliché en installant comme un adversaire un personnage qui est... le fantôme collectif des victimes d'Hiroshima, ce qui est ironique quand on s'intéresse aux origines de Sunfire....

UNE PLACE AU SOLEIL ?

La saga des *Big Hero 6* est indissociable du traitement des personnages asiatiques dans les comics en général et chez Marvel en particulier. Sans remonter aux années 1940, où – guerre oblige – il semblait permis de caricaturer les Japonais en gnomes inhumains (elle a bon dos la guerre, les Allemands étaient plus rarement représentés de la sorte), la BD américaine a souvent regardé l'Asie sans la comprendre ou tout au moins sans réellement arriver à la décrire autrement

que de manière simpliste. Pour ce qui est de la question, on pourrait presque faire le tour de la question en trois mots-clefs : Hiroshima, Samouraï et Otaku. Hiroshima, parce que l'explosion atomique la plus célèbre au monde s'avère une pourvoyeuse idéale de personnages dans un contexte qui s'intéresse aux mutations et aux radiations. À partir du moment où les X-Men existent et où ils sont des "enfants de l'atome", on peut presque s'étonner que cela prenne 64 épisodes avant que les élèves de Xavier tombent sur un mutant japonais résultant d'Hiroshima. Roy Thomas et Don Heck créent ainsi Sunfire en janvier 1970. Déjà, les clichés affleurent. Shiro Yoshida vient de "l'Empire du Soleil Levant" alors, comme par hasard, il a des pouvoirs calorifiques et son costume fait allusion au drapeau japonais classique. Dans un univers où les radiations ont plus de chances de vous donner des pouvoirs qu'un cancer, Sunfire est un enfant d'Hiroshima, qui désire se venger contre les États-Unis pour avoir lancé la bombe. Il se retrouve vite à affronter les X-Men originaux. En fait on peut rapprocher la tonalité du Sunfire de Roy Thomas au tempérament de Namor le Sub-Mariner, personnage dont le scénariste écrit aussi les aventures à la même époque. La litanie de Sunfire est à peu de chose près semblable à celle de Namor quand il parle des "gens de la surface" qui ont bombardé son empire. Dans le cas de Shiro, il faut cependant prendre en compte qu'il est manipulé par un oncle extrémiste, qui finira par causer la mort du propre père de Sunfire. Le mutant japonais réalise qu'il a été trop loin, que ce n'est pas la bonne voie et s'incline devant la dépouille de son père pacifiste. Shiro est finalement un bon gars, au tempérament un peu "chaud". Peut-être à cause de ces nerfs à

vif, on va vite en faire un adversaire de Namor (*Sub-Mariner #52-53*, 1972), faisant équipe avec un extrémiste japonais, Dragon-Lord. Il s'agit encore de "grandeur du pays"et Sunfire démontre son côté nationaliste. En fait Sunfire apprend réellement l'héroïsme dans *Iron Man #69* (1974) quand, après avoir tenté de supprimer Iron Man/Tony Stark car *"il est l'un des plus grands concurrents du Japon"*, le vengeur en armure n'hésite pas à lui sauver la vie quelques instants plus tard. Avec ça, Shiro est mûr pour faire un retour chez les X-Men. Il est en effet pressenti pour intégrer la deuxième génération de mutants. Il joue bien un rôle dans le mythique *Giant-Size X-Men #1* (1975), qui voit l'apparition de Tornade, Colossus, Diablo... Mais dès l'épisode suivant (*X-Men #94*) Len Wein et Chris Claremont l'expurgent de l'équipe. Il y a trop de personnages. Il faut faire des choix. Sunfire prend des airs de "cinquième Beatles". C'est le type qui aurait pu devenir populaire... et qui va rester un personnage secondaire, mentionné surtout quand on a besoin d'évoquer le Japon. C'est aussi celui auquel les scénaristes n'hésiteront pas à faire franchir la ligne. En fait Shiro ne fonctionnera que pendant *Age of Apocalypse*, saga qui se passe dans un autre univers et où il est réellement membre des X-Men (avec un look "enflammé" différent). Le pire coup vient des années plus tard, dans la série Rogue, quand Sunfire perd ses jambes dans un combat et doit perdre ses pouvoirs. Commence une suite d'épisodes où Shiro est prêt à tout pour revenir à la normale, y compris à servir le terrifiant Apocalypse. Bref, c'est la descente aux enfers et il faudra attendre Rick Remender et ses *Uncanny Avengers* pour qu'on lui laisse vraiment une meilleure place et une chance de rédemption.

NOUVEAUX VISAGES ?

Et les Big Hero 6 dans tout ça ? Scott Lobdell repense à eux quand se retrouve à écrire une nouvelle série *Alpha Flight* en 2005. Il décide donc de les ramener mais... se heurte à un problème. Sunfire et le Samouraï d'Argent sont réservés par d'autres projets. Les Big Hero 6 devenant quatre, cela ne collerait pas. Alors Lobdell créé à la va-vite deux remplaçants : le Samouraï d'Ébène (un adversaire du Samouraï d'Argent) et Sunpyre (une version féminisée de Sunfire, venue d'un autre univers). Inexplicablement (après quelques apparitions mineures dans des scènes de foule quand il faut montrer ce qui se passe dans le reste du monde) on les retrouve dans une nouvelle minisérie en 2008, 10 ans après leurs débuts. Cette fois le scénario est confié à Chris Claremont et le dessin à David Nakayama (nettement plus dans l'ambiance, lorgnant ouvertement sur l'animation). La première chose que fait Claremont, c'est de se débarrasser des pâles imitations que sont Sunpyre et le Samouraï d'Ébène. Il les remplace par des personnages plus comiques, Wasabi-No-Ginger (un expert en lames et couteaux) et Fred (ou "Fredzilla", capable de se transformer en monstre). Nakayama relooke aussi profondément Baymax, qui ne ressemble plus à une sorte de lézard mais à un robot. Ce n'est pas tout à faire l'apparence du film mais on s'en approche. On ne peut pas soupçonner Marvel d'avoir voulu publier du "prêt à adapter", cette minisérie datant d'un an avant que l'éditeur soit racheté par Marvel. Mais c'est bien cette version Claremont que l'on retrouve à l'écran (normal : il n'y avait guère le choix. Sunfire et le Samouraï d'Argent, rattachés à la licence des X-Men, sont plutôt sous la coupe de la 20th Century Fox. La chose la plus curieuse, finalement, est que Marvel n'ait pas capitalisé sur la sortie du film pour relancer un autre projet lié aux héros. Le fait que le dessin animé (d'une certaine manière plus proche des *Indestructibles*) vise une audience plus jeune que les comics habituels y est sans doute pour beaucoup. Et il est vrai que les résultats du long-métrage étaient imprévisibles. Mais Marvel n'avait pourtant pas rechigné à utiliser les Big Hero 6 dans la saga "Spider-Man : les fins du monde". Pour l'instant, un peu à l'image de *Blade* en d'autres temps, *Big Hero 6* est le signe que les studios de cinéma sont capables d'oser des choses là où les éditeurs de BD traînent un peu des pieds. Serait-ce simplement un rendez-vous loupé ? Ou la reconnaissance que ces personnages, en dehors de Sunfire, ne suscitent aucune adhésion chez les lecteurs ? L'avenir le dira.

X.F.

CI-DESSUS : le Samouraï d'Ébène, un remplaçant éphémère au sein de l'équipe.

EN BAS : Le look plus "doux" de Baymax dans le dessin animé Les Nouveaux Héros.

L'ÉVANGILE SELON KIRBY

DARKSEID, ORION ET LES AUTRES PERSONNAGES LIÉS AUX NEW GODS DE JACK KIRBY FONT AUJOURD'HUI PARTIE INTÉGRANTE DE L'UNIVERS DC. CE N'EST PAS UN HASARD SI GEOFF JOHNS A FAIT DE DARKSEID LE PREMIER ADVERSAIRE DE LA NOUVELLE JUSTICE LEAGUE. MAIS LES NOUVEAUX DIEUX SONT UN SUCCÈS CULTE QUI A PEINÉ À S'INSTALLER.

Les *New Gods* ou plus largement toutes les séries regroupées sous le terme de "Quatrième Monde" sont sans doute l'œuvre la plus personnelle du scénariste et dessinateur Jack Kirby. D'abord parce que le concept est né de la frustration de l'auteur alors qu'il se préparait à quitter Marvel Comics. Il y avait cocréé Captain America, les Quatre Fantastiques, les X-Men, les Avengers, Thor, Hulk, Nick Fury... rien que ça! Mais, vers la fin des années 1960, le torchon brûlait entre l'éditeur en chef, Stan Lee, et lui. On a beaucoup parlé du manque de reconnaissance ressenti par Jack Kirby, coscénariste officieux ou même le scénariste à part entière de bon nombre d'épisodes crédités à Stan Lee. La chose est un peu plus complexe que cela car Kirby lui-même refusait de travailler d'après des scripts écrits. Cette pratique lui avait valu quelques problèmes alors qu'il œuvrait pour la concurrence. Travailler de façon orale arrangeait donc les deux partenaires, laissait Kirby plus libre d'interpréter les choses à sa manière tout en demandant beaucoup moins de travail à Stan Lee. Le problème étant que Lee était un orateur né, c'est lui qui représentait Marvel. Les médias parlaient volontiers des "héros de Stan Lee", d'où un compréhensible sentiment de frustration chez Kirby. L'autre élément, moins discuté, est qu'avec le temps les deux partenaires adoptèrent des philosophies de plus en plus différentes. À travers de nombreuses séries (y compris celles produites sans Kirby) Lee cherchait à rester près de l'homme de la rue, à incarner les problèmes de la société. À partir d'un moment, il devient manifeste que Kirby, lui, se tourne vers des personnages de plus en plus cosmiques. Il crée les Inhumans ou le Surfer d'Argent, qui n'ont pas de racine dans le réel. Sous sa houlette, Thor apprend qu'il n'a jamais été un simple docteur boiteux mais bien le vrai Thor, libre de passer de plus en plus de temps sur Asgard. Les Fantastiques eux aussi prennent des airs de fables sur la puissance. Cette gestion bicéphale devient problématique tandis que les deux auteurs sont de moins en moins sur la même longueur d'onde. Par exemple Stan Lee refuse un épisode déjà dessiné de *Thor* où le terrible Galactus décide de se racheter et de devenir l'allié du dieu du Tonnerre. Un temps, Kirby semble plancher sur une solution alternative: délimiter un contour de l'univers Marvel où il serait seul maître, qui ne marcherait pas sur les plates-bandes de Stan Lee. Dans Thor, il publie ainsi une courte histoire qui met en scène la fin des dieux nordiques et l'émergence, après cette apocalypse, d'une nouvelle race de dieux. Dans le même registre, il planche aussi sur une sorte de Captain America du futur (qui deviendra bien plus tard le super-soldat Omac). Mais ces tentatives d'installer une île Kirby dans l'océan Marvel (et par extension celui de Stan Lee) ne passe pas. Kirby s'éloigne littéralement de Lee et de Marvel quand il déménage en Californie. Pourtant le contact n'est pas rompu, par exemple quand un producteur de théâtre contacte Marvel pour savoir un dessinateur serait intéressé pour créer les costumes du *Jules César* de William Shakespeare, c'est vers Kirby qu'on l'oriente. Ce n'est pas la guerre froide mais plutôt l'amour vache. La goutte d'eau qui fait déborder le vase vient quand Marvel propose un nouveau contrat à Kirby. Peu convaincu par quelques clauses délimitant ses droits, le dessinateur demande des modifications. Elles lui sont refusées. Après quelques mois de négociation, il claque la porte et se tourne vers la seule alternative crédible à l'époque, DC Comics, principal concurrent de Marvel. Arrivé chez DC Comics, Jack Kirby se voit confier la série *Superman's Pal Jimmy Olsen*, alors à la dérive. Cette fois véritablement dessinateur et scénariste, il multiplie les inventions démentes et introduit dans *Superman's Pal Jimmy Olsen* #134 (novembre 1970) un personnage d'abord blafard, un méchant nommé... Darkseid.

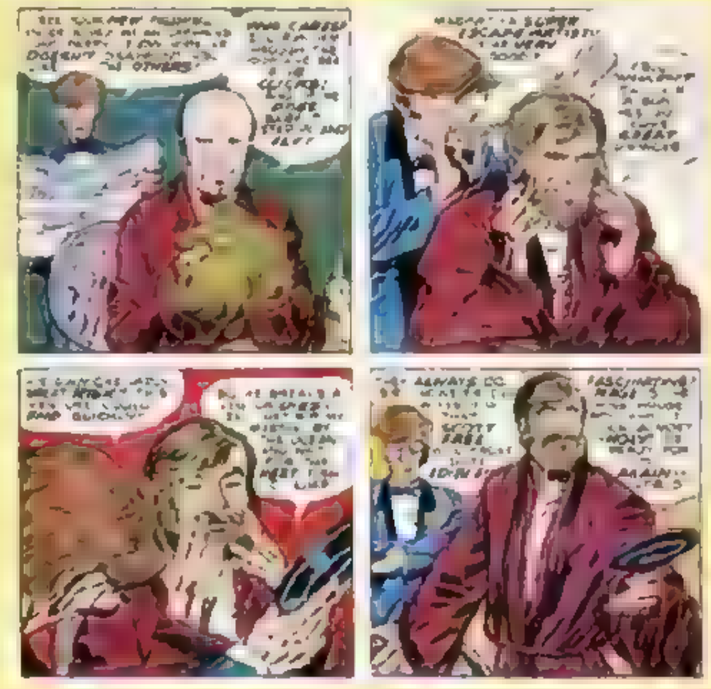
LE BIEN, LE MAL, ET LE RESTE...

Quelques mois plus tard, Kirby propose à DC un nouveau projet, le *Fourth World* (le "Quatrième Monde"), qui tournerait autour d'un concept d'histoires limitées dans le temps. Kirby envisage même plusieurs séries qui se succéderaient, correspondraient à des époques différentes. Mais DC trouve le principe un peu compliqué, lui demande de revoir sa copie pour lancer plusieurs mensuels parallèles. Kirby dresse sa trame à partir de Darkseid, qui a évolué entre-temps. C'est désormais un être massif, à la peau grise. On apprend dans les premières pages de *New Gods* #1 que Darkseid est le maître d'Apokolips, monde crépusculaire, sur-industrialisé, qui rappelle l'URSS de Staline ou l'Allemagne nazie. Apokolips livre

une guerre séculaire aux Nouveaux Dieux de New Genesis, une planète paradisiaque. Les deux mondes sont nés des cendres d'une précédente race de dieux et, assez vite, Kirby va multiplier les indices montrant qu'il parle d'Asgard. Casque de Thor cassé dans un coin ou autre référence, les New Gods au sens large (c'est-à-dire les ressortissants du Quatrième Monde) sont les "jeunes dieux" que Kirby avait déjà évoqués quand il était encore chez Marvel. Ils sont, en un sens, les descendants de Thor et de son peuple. Entre la lugubre Apokolips et l'idéale New Genesis, on peut croire à une situation assez manichéenne. Kirby dresse un contexte dans lequel la perversion affronte la perfection. Mais tout n'est pas si tranché. Dès les premières pages de *New Gods*, l'auteur introduit Orion, le principal guerrier de New Genesis, qui parcourt l'espace grâce à une sorte de harnais cosmique. On comprendra par la suite qu'en fait, Orion n'est absolument pas un ressortissant de New Genesis. C'est le fils biologique de Darkseid! Il y a des années, dans une tentative de traité de paix, les familles royales des deux mondes ont échangé des otages. Un enfant d'Apokolips a été élevé sur New Genesis et inversement. En fait, Kirby s'intéresse au contraste entre nature et déterminisme. Est-ce que nous naissons en étant déjà nous-mêmes, de par notre origine biologique, ou bien sommes-nous modelés par notre environnement? De nature optimiste, Kirby va répondre de manière oblique. Pour lui, c'est le bien qui l'emporte. Élevé sur New Genesis, Orion apprend à rejeter le mal. Mais le fils du leader de New Genesis, qui a fait le voyage dans le sens inverse et se retrouve sur Apokolips, n'est pas corrompu pour autant. Chez lui aussi c'est le bien qui l'emporte. Baptisé Scott Free, il arrive à s'enfuir sur Terre et à se cacher sous le déguisement d'un artiste de l'évasion, une sorte de super-Houdini. Sous le nom de Mister Miracle, Scott Free devient le centre d'une deuxième série du Fourth World, combattant à son niveau les forces de Darkseid. Une troisième série est plus axée sur l'insouciance de la jeunesse. Les Forever People sont, d'une certaine manière, les hippies de New Genesis, une bande de jeunes dieux se déplaçant à bord d'un super-cycle, monstrueuse machine largement inspirée de la Fantastic-Car des Quatre Fantastiques. D'ailleurs les trois mensuels sont unis par une technologie cohérente, on utilise les mêmes termes ou les mêmes accessoires. Comme la boîte-mère (sorte d'équivalent divin du smartphone qui ne s'exprime que par des "ping") ou les Boom-Tube (trous dimensionnels qui permettent de se téléporter). La boîte-mère d'Orion lui sert à passer pour u n humain, à calmer ses crises de fureur. Celle de Mister Miracle est utilisée dans le cadre de ses évasions fantastiques. Les Forever People eux, ont un modèle collectif, un peu plus gros, qui leur permet, en cas de danger, de faire apparaître à leur place le mystérieux Infinity Man...

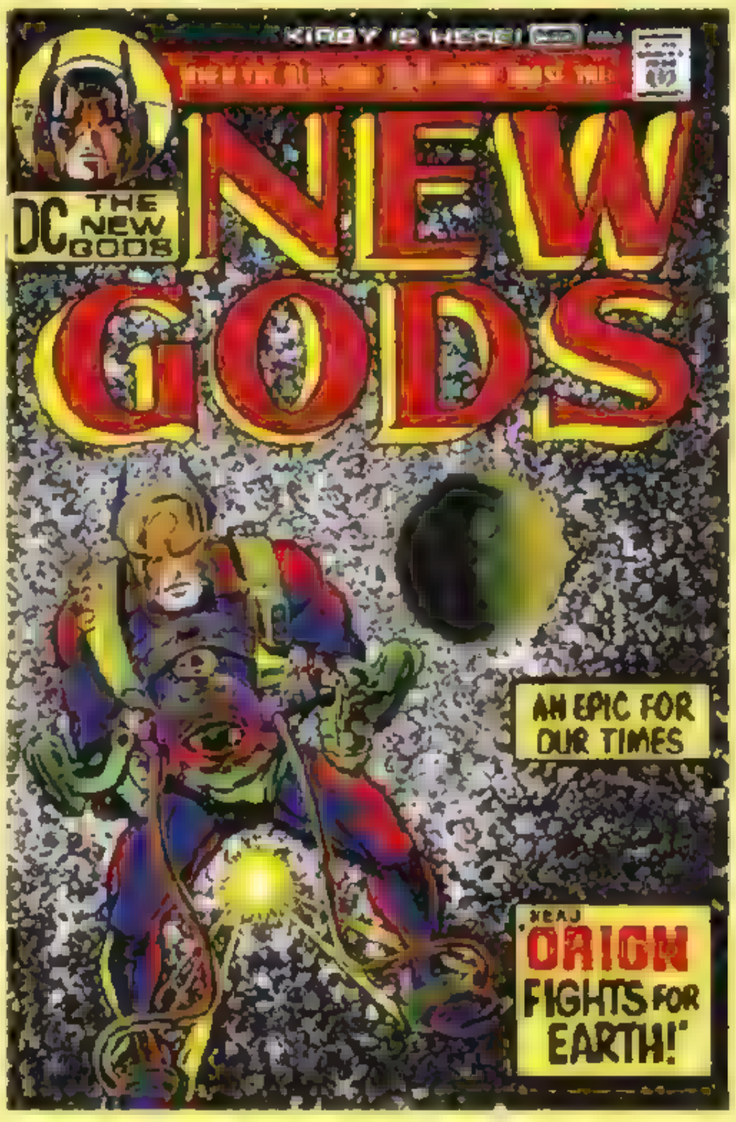
CI-DESSUS : Les Forever People, les super-hippies de Jack Kirby et la jeunesse rebelle de New Genesis.

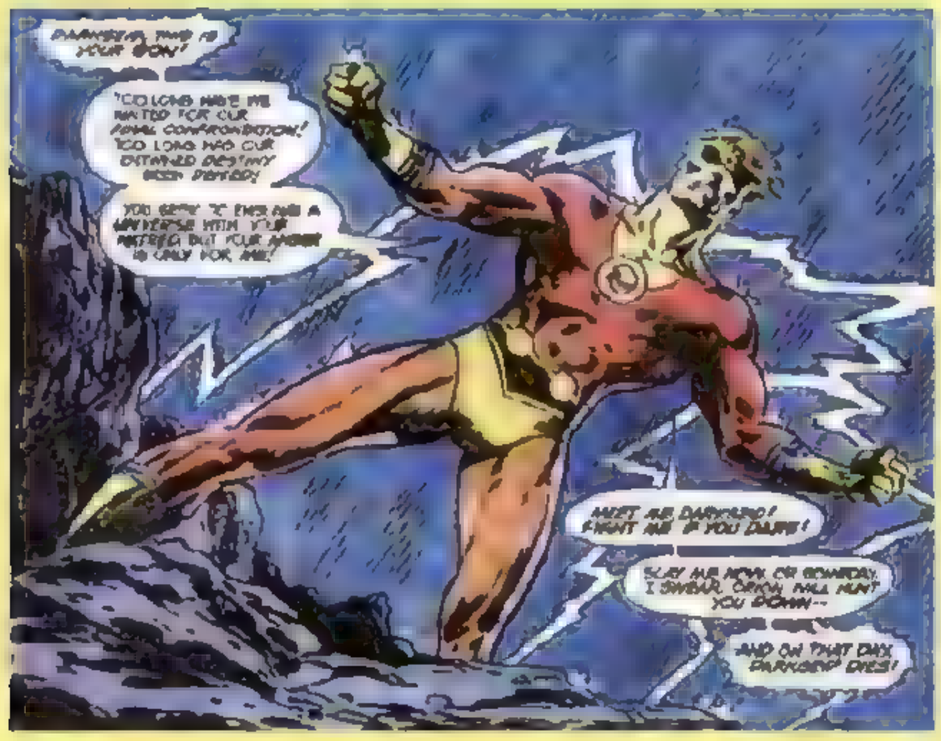
EN BAS : Règlements de comptes : Jack Kirby caricature Stan Lee (Funky Flashman) et Roy Thomas, qui sont alors les deux principaux responsables éditoriaux de Marvel.



LE LIT DU FASCISME

Dans les trois séries, Darkseid est l'adversaire de fond, toutes les menaces affrontées par les héros viennent de lui (par exemple le cruel Desaad ou Mantis, le vampire cosmique). En quelques mois le monarque d'Apokolips passe du rang de personnage secondaire s'attaquant à Jimmy Olsen au rang de menace majeure dans trois titres. D'un coup de baguette magique, Jack Kirby donne un visage au mal absolu, dans un univers DC où le tout-venant des super-vilains était plutôt du genre "doux dingue pillant des banques avec des gadgets". Cet ajout est donc très important chez l'éditeur. Kirby poursuit sa fable anti-fasciste en donnant un objectif particulier à Darkseid. Ce dernier ne veut pas simplement conquérir ou anéantir des mondes. Il est à la recherche de l'équation "d'anti-vie", un élément qu'il ne faudrait pas confondre avec la mort ou quelque chose de ce genre. L'Anti-vie, c'est la disparition du libre arbitre, toute personne soumise à l'anti-vie perd sa liberté de penser. C'est la corruption ultime. À des niveaux divers, les New Gods, les Forever People ou Mister Miracle cherchent à l'empêcher d'atteindre ce but. Mais il ne faudrait pas résumer l'affrontement entre Apokolips et New Genesis à une guerre entre le bien et le mal. D'abord Kirby ménage des zones d'ombre et de lumière un peu partout. Scott Free est bien arrivé à s'épanouir sur le monde de Darkseid, après tout. Mais les ressortissants de New Genesis ne sont pas dénués de défauts, parfois hautains, ils fonctionnent selon un système de caste. Dans les sous-sols de leur ville vit un peuple inférieur, une colonie d'insectes que les New Gods regardent avec dédain, parfois même avec racisme. On retombe à nouveau sur une question de déterminisme : le guerrier Forager est visiblement un enfant des Nouveaux Dieux qui a été élevé parmi la Nation Insecte. Il est méprisé par les insectes parce qu'il n'est pas vraiment l'un des leurs, il est tout autant rabaissé par les New Gods qui le considèrent comme une simple bestiole. Questionnement, encore, sur la nature et l'éducation avec l'arrivée de Big Barda, la maîtresse de Mister Miracle qui est elle aussi une ancienne guerrière de Darkseid qui a échappé à sa programmation (et qui




DARKSEID, WHO IS YOUR GOD?
TOO LONG HAVE WE WAITED FOR OUR FINAL CONFRONTATION! TOO LONG HAS OUR ENTWINED DESTINY BEEN DENIED!
YOU SEEK TO END MY UNIVERSE WITH YOUR PATHETIC BUT FOUR ANGLES SO ONLY FOR ME!
WAIT! AH DARKSEID! FIGHT ME IF YOU DARE!
SLAY ME NOW, OR SOMEDAY, I SWEAR, ORION WILL HUNT YOU DOWN--
AND ON THAT DAY, DARKSEID DIES!

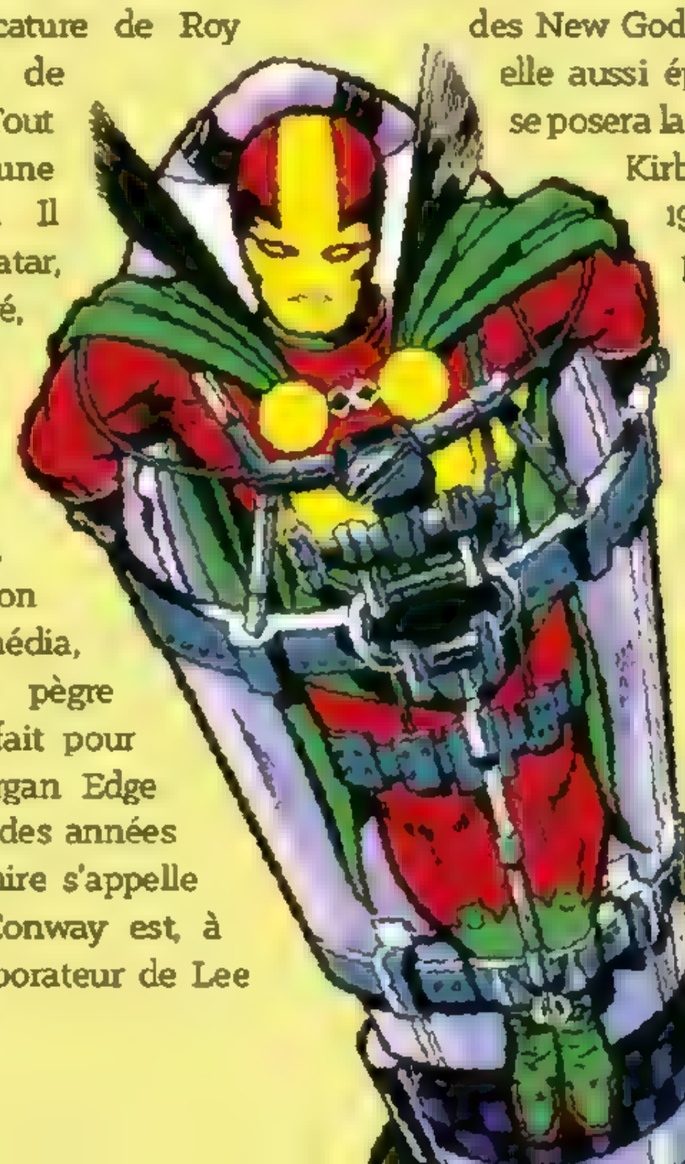
CI-DESSUS : Les New Gods (ici un Orion "new-look") vus par Gerry Conway et Dan Newton, une période loin d'être mauvaise, mais qui souffre de la comparaison avec Kirby et qui fut rapidement ignorée.

EN BAS : Un passage dans les pages de *Justice League of America* qui consacre Darkseid non plus comme un adversaire des seuls New Gods mais aussi de l'univers DC tout entier. À partir de là, il devient l'un des principaux méchants cosmiques...

est par ailleurs un des personnages féminins les plus forts de la carrière de Kirby). Le seul protagoniste résolument optimiste du Fourth World est Lightray, le dieu de la lumière, qui intervient surtout pour tenter d'égayer le maussade Orion. À l'inverse, le Skieur Noir est un être amoral (une sorte de clin d'oeil au Surfer d'Argent) qui incarne la mort et qui frappe sans discernement. Un autre personnage atypique est souvent mal interprété. Il s'agit du scientifique Metron, un être très ambivalent qui n'a pas d'éthique, pour lequel seule compte la connaissance. On pourra là aussi lui trouver des racines dans le travail de Kirby chez Marvel (Uatu le Gardien, l'Enregistreur...) mais Metron a un sens plus sinistre. Il œuvre sans s'occuper des conséquences. Si Darkseid lui propose un deal, il l'accepte aussi bien que si la proposition vient de New Genesis. Metron, c'est la science sans morale. C'est aussi celui qui, à force de ne pas choisir son camp, fait le lit du fascisme. Finalement le vrai danger c'est l'inaction et, en ce sens, Metron est un autre visage du mal, bien que moins apparent que Darkseid.

LA REVANCHE

Fourth World est sans doute le travail où Kirby se montre le plus féroce, porté par son ressentiment envers Marvel. Il ne suffit pas de construire sur les ruines de Thor (et par extension de Marvel). D'ailleurs, en un sens, peut-être y croit-il de manière littérale. Dans une interview donnée au fanzine *Comic & Crypt #5* (1971), Carmine Infantino (le grand patron de DC) et lui-même expliquent comment ils pensent que les Quatre Fantastiques vont finir par s'arrêter. Comprenez par là qu'ils pensent que privées de Kirby, ces séries chez Marvel ne sauraient continuer longtemps. Ce n'est pourtant pas ce qui s'est passé. Kirby règle aussi ses comptes dans ses BD. Dans un épisode de Mister Miracle, on rencontre un imprésario véreux nommé Funky Flashman, qui vit en exploitant le travail des autres. Funky porte des postiches et une fausse barbe pour lui donner exactement l'apparence de Stan Lee à l'époque. Il est flanqué d'un faire-valoir baptisé Houseroy, caricature de Roy Thomas (le bras droit de Stan Lee à l'époque). Tout l'épisode se lit comme une charge contre Marvel. Il existe aussi un autre avatar, moins souvent repéré, de Stan Lee dans le Fourth World. Dans les épisodes de *Jimmy Olsen* par Kirby, on croise Morgan Edge, tout-puissant patron d'un empire multimédia, qui pactise avec la pègre tout en travaillant en fait pour Darkseid. Imberbe, Morgan Edge a le visage du Stan Lee des années 1950/1960. Et sa secrétaire s'appelle Miss Conway (Gerry Conway est, à l'époque, un autre collaborateur de Lee chez Marvel). C'est à peu près la seule période où un peu de rancœur transparaît dans le travail de l'artiste. Et finalement, c'est assez anecdotique, Kirby préférant se concentrer sur sa fresque cosmique...



L'APOCALYPSE, ET APRÈS?

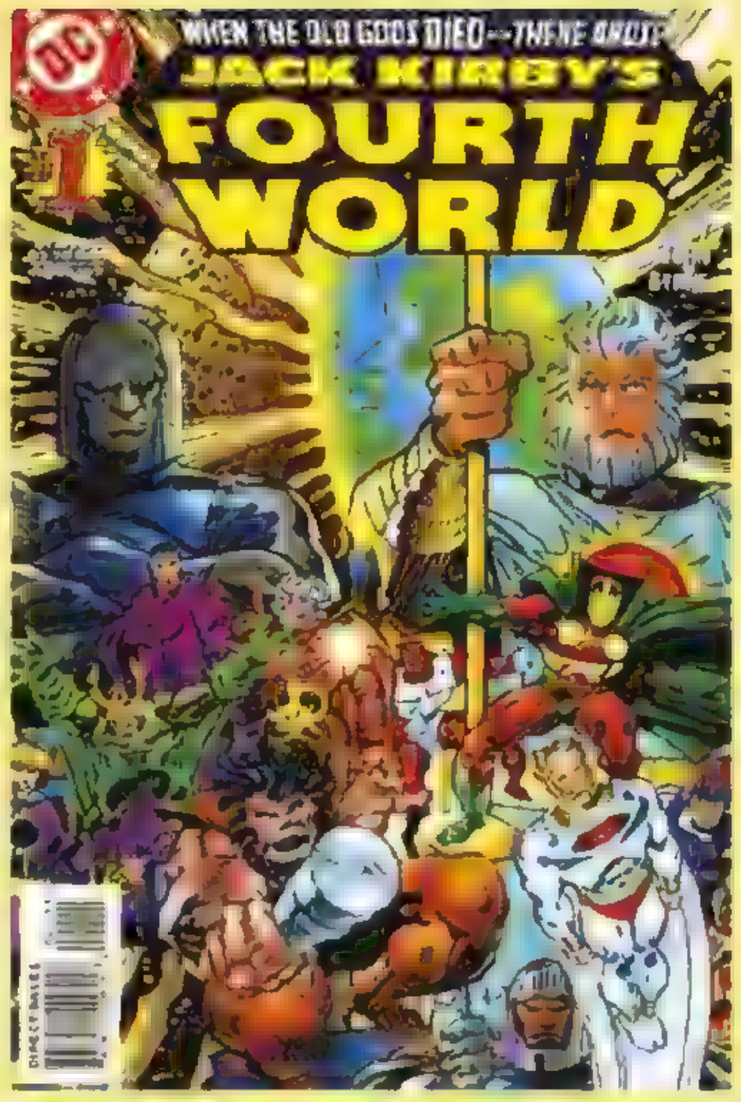
Malheureusement pour Kirby, la sauce ne prend pas auprès du public. *Fourth World* se transforme très vite en bérézina commerciale et il est vite rapidement arrêté. New Gods et Forever People sont sabordés en hâte au 11e numéro. Mister Miracle joue les prolongations jusqu'au 18e... La force du Quatrième Monde est aussi, à l'époque, son plus grand défaut. Les lecteurs de DC n'y voient que peu de rapport avec les aventures de la Justice League et des autres héros établis. Une partie des lecteurs de Marvel qui pourraient être tentés de suivre Kirby chez DC y reconnaissent peu l'aspect social qu'on trouvait du temps de la collaboration avec Lee. La structure narrative de Kirby, héritée de ses *Tales of Asgard*, est très peu linéaire (on se demande ce que cela aurait donné sur plusieurs dizaines d'épisodes). Ce ne veut pas dire qu'elle n'est pas riche, bien au contraire, mais quelqu'un qui voudrait avant tout suivre les aventures d'un des New Gods serait un peu perdu. D'ailleurs ce n'est sans doute pas un hasard si la série qui perdure le plus sur les trois est Mister Miracle, celui qui ressemble le plus à un super-héros masqué. Chez DC, Kirby ne produit pas que ces séries. Il produit aussi des titres non liés au Fourth World (*Omac*, *Demon*...). Mais les échecs sont plus nombreux que les succès (principalement la série *Kamandi*). Réalisant par ailleurs qu'il n'est pas mieux traité chez DC que chez Marvel, l'auteur finira d'ailleurs par claquer la porte et à retourner chez Marvel. Il réincarnera une partie des concepts des New Gods dans la série *Eternals*, elle aussi éphémère. Mais très vite se posera la question de l'héritage de Kirby chez DC. En fait, dès 1972, il y a déjà des auteurs pour tenter d'intégrer le Fourth World. Cary Bates ou Robert Kanigher font référence à des personnages de Kirby dans des numéros d'Action Comics ou de Lois Lane. On pourrait dire aussi que la première trace de l'héritage du Fourth World intervient quand Jim Starlin s'inspire de Darkseid pour créer son Thanos, chez Marvel. Mais vers

1976, DC augmente considérablement la taille de son catalogue et doit trouver des titres en urgence. Le scénariste Gerry Conway, transfuge de Marvel, s'intéresse alors aux personnages laissés par Kirby. Il lance la Secret Society of Super-Villains, équipe sponsorisée par Darkseid pour ravager la Terre (mais les criminels ont une conscience et vont se retourner contre lui). DC décide de relancer deux titres du Fourth World, les New Gods réapparaissent (scénarisés par Conway et dessinés par Don Newton), se comportant cette fois plus comme une équipe. Orion (relooké), Lightray et Forager s'allient à Jezebelle, Lonar et un Metron cette fois totalement passé dans le camp du bien.

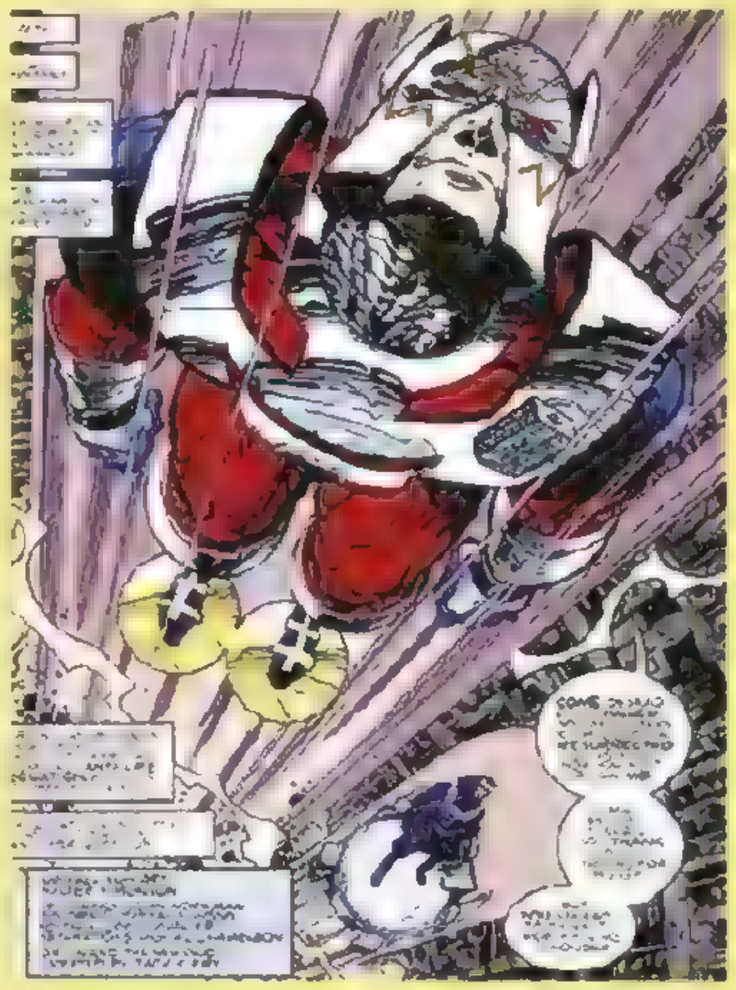
L'approche de Conway fait l'impasse sur les demi-teintes installées par Kirby. En 1977, c'est la série Mister Miracle qui refait surface, scénarisée par Steve Englehart et Marshall Rogers puis Michael Golden. Ces épisodes de New Gods et Mister Miracle ont assez mauvaise réputation, pourtant ils sont loin d'être mauvais, les créateurs en question étant assez en vogue à l'époque. Mais il y a une différence de taille. Marvel avait fait face au départ de Kirby, continuant des séries comme *Thor* ou *Fantastic Four* . Très vite les lecteurs s'étaient habitués (plus ou moins bien) au passage de relais. Les New Gods, Mister Miracle ou Forever People, c'est une autre paire de manches car il y a eu rupture. Et dès lors toute nouvelle interprétation sera considérée comme secondaire. Et comme la croissance de DC est éphémère, *Secret Society*, *New Gods* et *Mister Miracle* font partie d'une nouvelle charrette de titres qui s'arrêtent. En fait, celui qui est dans le vrai, c'est Conway avec sa *Secret Society*. Quitte à ce que les séries *Fourth World* soient bloquées, autant utiliser les protagonistes dans l'univers DC au sens large. Comme Conway est alors le scénariste de la *Justice League of America*, c'est dès le *#183* (1980) qui confronte ces héros à Darkseid, à Apokolips et aux New Gods, sous le crayon de George Perez. C'est un moyen comme un autre de forcer le public à lire ces personnages et à voir en Darkseid un personnage de première importance. Ce passage dans les pages de *JLA* change la donne. En 1982, un cycle de la Légion des Super-Héros, "*The Great Darkness Saga*", enfonce le clou. Dans ce futur souvent très idéaliste (situé 1000 ans dans le futur), les personnages sont confrontés à une menace beaucoup plus sombre... jusqu'à ce que l'on découvre que c'est l'immortel Darkseid qui continue de semer le chaos. N'en doutez pas : si de nos jours, dans le nouvel univers de DC, vous voyez Darkseid comme une menace de premier plan, affrontant la Justice League, c'est dans cette période charnière qu'il faut en chercher la trace. Dès lors que l'on prend en compte les personnages du Fourth World, les choses ne sont plus tout à fait les mêmes... quand Kirby revient...

LA RECONNAISSANCE ?

À la faveur d'un nouveau mouvement de balancier, Kirby a en effet à nouveau quitté Marvel et revient vers DC. Mais d'un seul coup les choses sont différentes. C'est sans doute l'utilisation des New Gods par Conway qui fait qu'en 1984, au moment de lancer une gamme de jouets et une nouvelle version du dessin animé *Super Friends* (le cartoon de la Justice League) on décide d'intégrer Darkseid en adversaire principal. On commande à Kirby plusieurs miniséries *Super Powers*, qui confrontent la Ligue à Darkseid. Là, du coup, DC se bouge pour réimprimer les 11 épisodes de *New Gods* et demander à l'auteur une histoire inédite qui servirait de conclusion. Kirby rétorque par la mort d'Orion et Darkseid. Au moment où DC joue beaucoup sur ces personnages, on lui refuse. Finalement l'éditeur et l'auteur s'accordent sur un album inédit, *Hunger Dogs*, qui terminera la saga, mais de façon finalement un peu contrainte. Kirby y explose une partie de ses concepts mais sans doute pas de la manière qu'il aurait voulue. Il ignore aussi royalement les épisodes de New Gods et Mister Miracle parus après lui. Mais d'une certaine manière il est trop tard. Ses personnages, là aussi, lui échappent. Si Marv Wolfman ne peut guère utiliser les New Gods dans *Crisis of Infinite Earths* pour une question de planning, DC Comics se rattrapera dès le crossover suivant, *Legends*, en mettant une nouvelle fois Darkseid face à la Justice League. Malheur, cependant, à qui voudrait utiliser les New Gods. Ceux qui ont essayé (même Mark Evanier, compagnon de route de Kirby) s'y sont souvent cassé les dents. Seuls, peut-être, John Byrne (avec son *Jack Kirby's Fourth World*) et Walt Simonson (*Orion*) ont pu laisser un souvenir durable. Ce qui fait le charme et le malheur des New Gods



Repasser derrière le King ? Un piège dans lequel de nombreux auteurs ont laissé des plumes. Parmi les rares à avoir tiré leur épingle du jeu, on trouve John Byrne (ci-dessus) et Walter Simonson (ci-dessous). Comme Kirby, Byrne et Simonson sont des scénaristes/dessinateurs. Ce point commun a sans doute joué dans l'équation.



de Kirby, c'est qu'ils laissent un sentiment de symphonie inachevée. Comme un air de Richard Wagner qui s'arrêterait au milieu de la musique. Bien souvent, ceux qui ont voulu écrire la suite ont tout simplement oublié les demi-teintes, la réflexion sur la nature et l'éducation, tout ce qui donnait aux New Gods un vrai contenu.

X.F.

PETER TOMASI

LE PÈRE, LE FILS ET L'ESPRIT COMICS

PETER TOMASI EST UN CONTEUR. D'ABORD ÉDITEUR CHEZ DC PENDANT PRÈS DE 15 ANS, SUR DES TITRES COMME *JUSTICE LEAGUE*, *BATMAN*, *AQUAMAN*, *MARTIAN MANHUNTER*, *GREEN LANTERN* ET *FLASH*. IL DEVIENT ENSUITE UN SCÉNARISTE, NOTAMMENT SUR *GREEN LANTERN CORPS*, *BRIGHTEST DAY* ET *BATMAN ET ROBIN*. À L'HEURE ACTUELLE, IL ÉCRIT TOUJOURS CETTE SÉRIE, AINSI QUE, DEPUIS PEU SUPERMAN/WONDER WOMAN ATTEIGNANT AINSI LE "GRAAL" DES SCÉNARISTES DC : ÉCRIRE POUR "LA TRINITÉ" DE LA COMPAGNIE.

À un moment vous faisiez tout de même 3 séries en même temps, qu'est-ce qui vous a convaincu de vous recentrer désormais de *Batman et Robin* ?
Toutes les séries *Batman* ont chacune leur esprit, leur parfum, leur ambiance. Quand j'ai pitché celle-ci à DC, dès le début, je me suis dit que c'était l'opportunité pour moi de me concentrer sur une seule série, où il serait question de la relation entre un père et un fils. Ça m'intéressait particulièrement d'explorer ça entre Bruce et Damian. De montrer à quel point c'est difficile d'élever et de faire changer un garçon comme Damian, qui a débuté dans la vie en étant un assassin. Mais Bruce l'aime sincèrement et il pense qu'il peut changer cette nature, l'amener à être une autre personne et ça en dit long aussi sur qui est Bruce. C'était intéressant pour moi en tant que scénariste. Et puis au lancement de la série, mon fils avait 10 ans, pas loin de l'âge de Damian, ça me parlait particulièrement et ça m'aide. À côté de ça, il y a de l'action des vilains etc. mais ça passe au second plan, le cœur de cette série c'est leur relation.

Damian dès son plus jeune âge est un tueur, vous l'avez mentionné, pourtant, d'une certaine manière il ne paye pas pour ses actes, ce n'est pas très moral...
En fait, il paye, puisqu'il meurt ! Et comme il faut, en plus – poignardé par son propre clone ! Franchement, c'est le prix ultime ! Et puis il faut comprendre que dans sa jeunesse il ne côtoyait que des méchants, il ne tuait pas des innocents, seulement des gens qui eux-mêmes étaient déjà des tueurs, donc la moralité reste une notion élastique !

Vous le saviez en démarrant la série, que vous alliez le tuer ?
Oui. Il y a de nombreuses années, j'étais éditeur sur *Batman* et j'avais embauché Grant Morrison comme scénariste sur la série. Il savait depuis le début qu'il voulait tuer Damian, il aurait même dû le faire depuis le début, mais ça avait toujours été repoussé par DC, donc oui, pour moi c'était juste une question de timing. Mais on peut dire que ça fait un bail que je le savais !

Justement, comment avez-vous géré cette "absence" de Damian puisque votre vœu était de centrer la série sur leur relation, avec un des deux morts, c'était moins facile, j'imagine ?...
On en a profité pour explorer vraiment ce que signifie ce deuil pour Batman, et ça nous a permis de faire venir des personnages un peu inattendus. Même si Robin est absent depuis un moment en effet, sa présence est partout dans la série, on la sent.

Je ne vous apprends pas que dans les comics personne ne meurt vraiment...
Oui, c'est vrai, particulièrement les bons personnages ! Et Damian est un bon personnage ! Il n'a pas été créé par n'importe qui : Grant Morrisson et Andy Kubert... Ce serait dommage qu'il reste mort encore longtemps... (rires)

Ça tombe bien, j'ai entendu dire qu'il revenait aux USA !
Je ne veux pas trop en dire, mais oui, Bruce et Damian vont avoir effectivement beaucoup de choses à se dire et ça va être vraiment intéressant...

RE ⊙ RES PÈ

- 2008 : *Green Lantern Corps* (DC Comics)
- 2008 : *Nigthwing* (DC Comics)
- 2009 : *Batman & Robin* (DC Comics)
- 2009 : *The Mighty* (Dark Horse)
- 2010 : *The Outsiders* (DC Comics)
- 2012 : *Astonishing X-Men* (Marvel)
- 2014 : *Superman/Wonder Woman* (DC)

Est-ce plus facile pour vous de travailler aujourd'hui sur des séries dont vous avez été l'éditeur ?
Oui, bien sûr, c'est logique. Vous connaissez bien les personnages, la mythologie, donc ça vous facilite la tâche de connaître tout ce fond pour déterminer les nouvelles histoires que vous avez envie de raconter dans cet univers.

Comment se passe votre relation de travail avec Patrick Gleason ?
On avait déjà travaillé ensemble sur *Green Lantern Corps*, on se connaît depuis longtemps maintenant, on discute des heures au téléphone, on est comme des frères. C'est un artiste extraordinaire, et je trouve même que par rapport à son talent, il n'est pas encore assez reconnu dans ce milieu.

Les nouveaux ennemis que vous avez créés pour *Batman et Robin* ont eu tendance à mourir assez rapidement, est-ce parce que les vilains classiques de l'univers Batman comme le Joker ou le Riddler ne leur laissent pas de place ?
Quand on s'est lancé dans la série avec Patrick, on avait envie de créer de nouveaux personnages et surtout de nouveaux vilains, comme Nobody ou Terminus, pour avoir plus de liberté, ne pas être soumis à la continuité. Mais on n'avait pas tellement réfléchi à leurs avenir ! (rires)

Quand Batman était en deuil, il rend visite à de vieux "amis", des membres de la JLA, Frankenstein etc. Mais pas aux survivants de Batman Inc., comme El Gaucho, c'est parce que ces personnages vous intéressent moins ?
Oui je l'avoue ! (rires) Autant mettre ceux avec qui vous avez envie de jouer, non ? J'avais fait assez peu de Wonder Woman jusqu'ici, donc ça me donnait une bonne occasion de la côtoyer. J'avais édité *Aquaman*, mais pas plus, ça me donnait l'occasion de l'utiliser. Quant à Frankenstein en l'occurrence, il allait plutôt bien dans cette histoire, puisque Batman essaye de trouver un moyen de faire revenir Damian d'entre les morts, ce qui quelque part est exactement ce qui est arrivé à Frankenstein... L'un dans l'autre, tout ça s'emboîtait bien.

Au début de la série, vous deviez intégrer des éléments d'autres story-arc qui venaient en partie de Grant Morrison, cela n'a pas été trop compliqué pour vous ?
Non, sincèrement, j'ai trouvé moyen de jouer avec tout ça et ça nous a même permis de faire des trucs originaux.

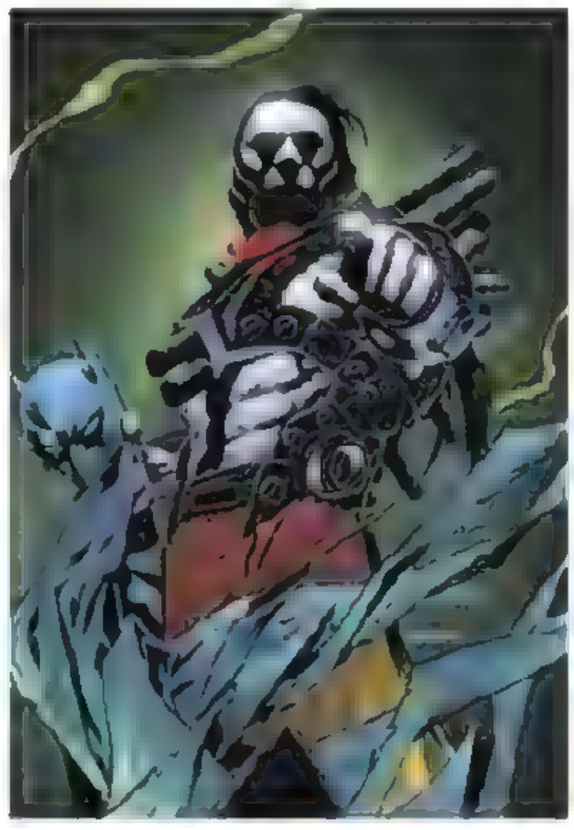
La plupart du temps quand on demande aux auteurs de comics s'ils préfèrent Batman ou Superman, ils répondent Batman ! Je parie que vous aussi !
Oui... Batman a une place spéciale dans mon cœur. Personnellement c'est aussi parce que c'est le premier personnage de comics que j'ai rencontré, le premier déguisement d'Halloween que j'ai eu ! Ça joue. En plus j'habitais New York, autant dire Gotham. Mais j'aimais bien aussi Superman, et c'est toujours le cas. J'ai adoré les films avec Christopher Reeve quand j'étais petit. J'ai quelques histoires en stock pour eux tous, ne vous inquiétez pas ! Et en ce moment j'écris à la fois *Superman/Wonder Woman* et *Batman et Robin* c'est fantastique ! Vous réalisez ? J'ai la chance de travailler sur la "trinité" des personnages DC, c'est une grande chance pour un scénariste !

Justement, quel est votre projet sur *Superman/Wonder Woman* ?
D'explorer la relation entre ces deux monstres sacrés évidemment. Un peu comme avec *Batman et Robin* mais en moins noir. (rires) On va revenir sur leur côté "vieux couple" et aussi avoir beaucoup d'action. Je n'ai pas envie de rester dans le passé, ni d'avoir des épisodes entiers où ils se regardent pour se dire qu'ils s'aiment. On va essayer d'ouvrir d'autres portes... Doug Mahnke est aux dessins, il est très talentueux, on a déjà travaillé ensemble dans le passé, notamment sur *Final Crisis : Requiem*. C'est un grand artiste, on va bien s'amuser, vous verrez !

Vous avez choisi des méchants puissants...
mais qui ont surpris beaucoup de lecteurs. Pourquoi Atomic Skull et Major Disaster ?
Il y a un jeu sur le long terme avec ces personnages... Petit à petit, on va vous montrer pourquoi ce sont eux qui arrivent et ce qu'ils fabriquent. Ça ne prendra pas 10 épisodes, mais c'est sur le long terme, il faut être patient pour comprendre... À part ça, j'aime bien leurs looks et leurs pouvoirs. Et je savais que Doug allait en tirer le maximum ! Vous allez voir d'autres vilains apparaître également et là encore les lecteurs vont se dire "Quoi ?" Pourquoi ceux-là, mais faites-moi confiance, il y a une raison à tout ça...

Vous n'êtes pas très charitable avec Superman et Wonder Woman, dès le premier rendez-vous on les retrouve en train de se faire casser la figure...
Si on sait déjà que les héros vont gagner et qu'en plus personne ne les bat jamais, franchement ça n'a pas d'intérêt ! À la fin de la plupart des épisodes de Superman et Wonder Woman on les voit se dire, "ça y est on les a battus ", il n'y a pas grand-chose d'intéressant à faire avec ça pour un scénariste... Si vous n'avez aucun vilain capable de les battre ou au moins de faire des dégâts, ce ne sont pas de vrais bons vilains ! Et du coup, vos héros n'en sont plus vraiment... Il faut avoir ce mélange pour que ça fonctionne. Croyez-moi j'y ai beaucoup réfléchi et j'ai choisi ceux-là parce que je savais que Doug allait en faire quelque chose de noir et effrayant. Où serait le fun si les vilains leur servaient toujours de serpillière... (rires)

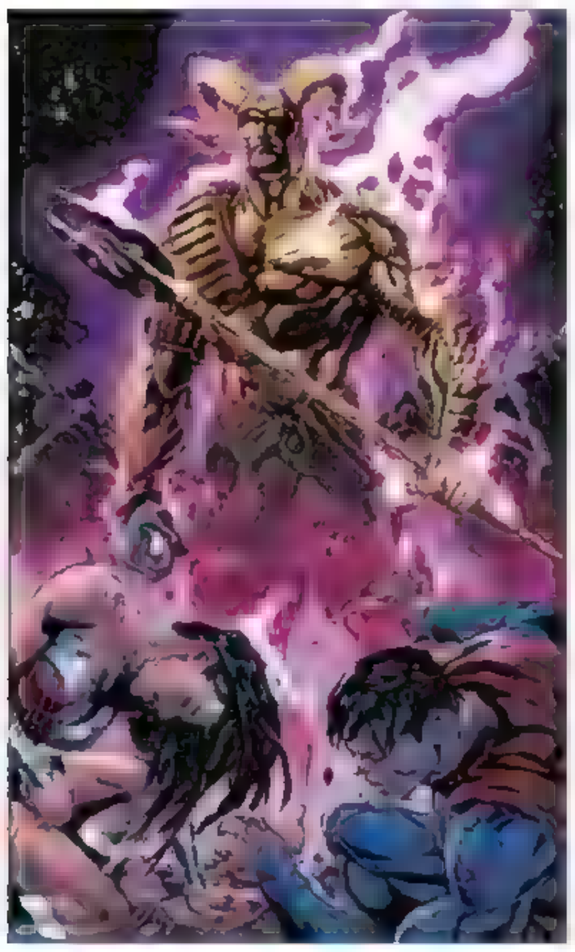
Dans le premier épisode, un dialogue entre eux deux évoque le fait qu'ils reçoivent leurs ordres de quelqu'un d'autre...



CI-DESSUS : Les nouveaux criminels introduits dans *Batman & Robin* ne font jamais long feu !

CI-DESSOUS : Damian Wayne, tel qu'écrit par Peter Tomasi, n'est pas qu'un combattant hystérique.

EN BAS : Guy Gardner, un héros qui avait pris du galon dans *Green Lantern Corps*.



CI-DESSUS : en quête de Damian, avec un Batman mi-figue mi raisin quant à l'idée de le ressusciter.

EN BAS : Peter Tomasi œuvre aussi sur des creator-owned tels que *The Mighty*.

En effet... Il y a quelqu'un d'autre que vous n'avez pas encore vu mais qui va bientôt apparaître. Il y a plein de machinations derrière tout ça, soyez tranquilles ! (rires)

Vous allez écrire le retour de Magog, que vous avez connu quand vous étiez assistant éditeur sur *Kingdom Come* avec Mark Waid et Alex Ross...
C'est vrai que j'aime beaucoup ce personnage que j'ai appris à connaître aux débuts de ma carrière chez DC, je suis ravi de retravailler avec lui...

Ça tombe bien de voir un personnage de Terre 22 revenir au moment du crossover *Convergence*, non ?
Peut-être (rires)

Certains se demandaient même si le mystérieux Wonderstar (qui apparaît dans *Superman/Wonder Woman*) n'était pas l'enfant que ces deux héros ont eu dans *Kingdom Come* ?
Je vais être clair là dessus, même s'il vous faut patienter pour comprendre vraiment qui il est, je suis formel, il n'y a pas d'enfant de Superman et Wonder Woman dans mon histoire.

Pour revenir à Wonder Woman, qu'est-ce que vous préférez chez elle ?
C'est une femme forte, indépendante et qui a toujours eu un point de vue très spécifique sur le monde. Ça me change de ses homologues masculins. Et puis elle est belle. C'est un classique !

À propos de classique, vous avez travaillé près de 10 ans sur *Green Lantern*, comment était votre Geoff Johns sur cet univers ?
Très fun. On est très amis, on a recréé un univers, c'était vraiment un plaisir. Ce côté création de mythologie, c'est vraiment super pour un scénariste. Une des choses dont je suis fier par exemple, c'est que Guy Gardner était un de mes Green Lantern préférés, j'avais envie de lui donner plus de corps et alors qu'effectivement de nombreux lecteurs ne l'aimaient pas trop et après notre passage, je crois que je peux dire ça avait changé. Et j'ai senti la même chose avec Damian. De nombreux lecteurs qui ne l'aimaient pas ont au moins fini par le respecter, c'est déjà pas mal ! (rires)

Vous vous verriez revenir sur *Green Lantern* ? Jouer avec Hal Jordan ?
Sincèrement non... Je ne crois pas. On ne peut jamais dire jamais, mais on s'est bien amusés, on a déjà fait pas mal de trucs, dix ans c'est long quand même ! Quant à Hal Jordan, il me semble que Geoff Johns a déjà tout exploré je ne saurais pas quelle direction prendre. Parfois c'est mieux de ne pas revenir en arrière...

L'univers DC n'a pas été entièrement redémarré en 2011, que pensez-vous du retour de Bruce Wayne et des plans de DC depuis ?
C'est une question compliquée et je ne sais pas si j'ai la réponse... Batman est un personnage un peu à part, très fort, avec son univers etc. Et juste avant le *New 52*, autant Batman que Green Lantern venaient de vivre déjà des bouleversements importants, je ne crois pas effectivement qu'ils avaient besoin d'un gros reboot. Et puis honnêtement, aujourd'hui, toutes les histoires existent, elles sont là, publiées, vous pouvez les trouver facilement, donc qu'il y ait ou qu'il y ait eu un reboot ou pas il y a dix ans ou dans quinze ans, vous choisissez ce que vous voulez ! Le tout c'est d'amener les personnages et les lecteurs vers des émotions fortes et de nouvelles directions. Après ils choisissent.

"J'ai la chance de travailler sur la 'trinité' des personnages DC."

Vous avez écrit un peu pour les Outsiders, dont chaque personnage était une extension de Batman. Vous avez même créé votre propre Owlman mais tous ces personnages ne sont pas bien intégrés depuis le *New 52*, vous seriez tenté de les reprendre ?
Pas vraiment... Je ne sais pas trop quels sont les plans pour eux, c'était intéressant quand je l'ai fait, mais je n'ai pas forcément besoin d'y revenir. C'est un peu la même chose qu'avec Green Lantern...

Votre creator-owned, *The Mighty*, paraît désormais chez Dark Horse, comment ça s'est passé ?...
Très facilement, en fait ! Le matériel avait déjà été publié par DC à l'époque et les droits étaient revenus chez moi, je connaissais quelqu'un chez Dark Horse, j'ai passé un coup de fil et ils ont tout de suite dit oui ! Et je trouve que leurs éditions de *The Mighty* parues cet hiver sont très réussies, ça me fait très plaisir. *The Light Brigade*, mon autre creator-owned sortira aussi chez eux en avril 2015 et j'espère que ça va permettre à un nouveau lectorat de découvrir ces séries. J'ai aussi un autre projet avec eux, un truc d'horreur, mais c'est un peu tôt pour en parler... Et il faut aussi que je trouve vraiment le temps de m'y atteler !

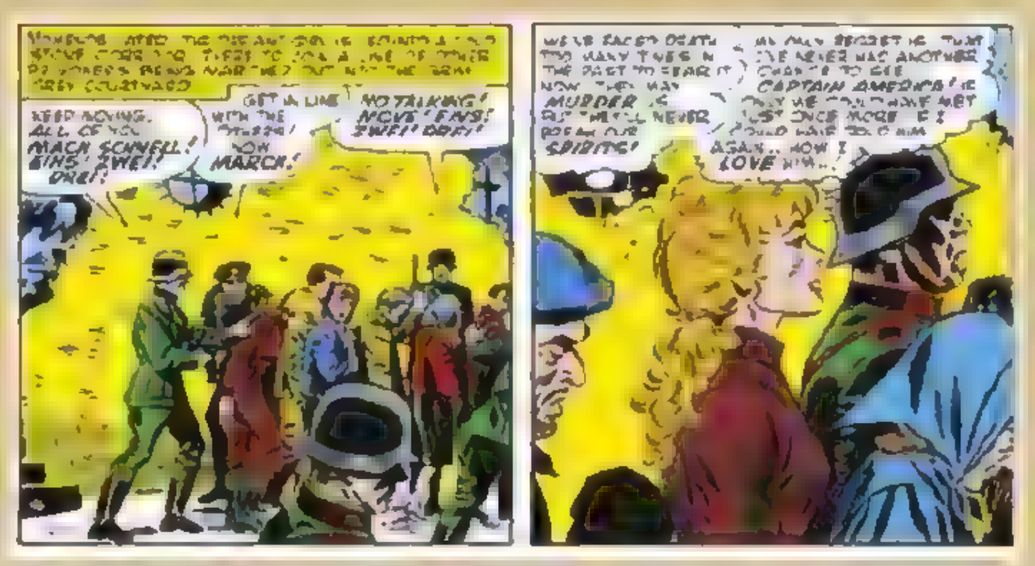
Propos recueillis par Lise Benkemoun et Pierre Bisson

PEGGY CARTER

CHERCHEZ LA FEMME

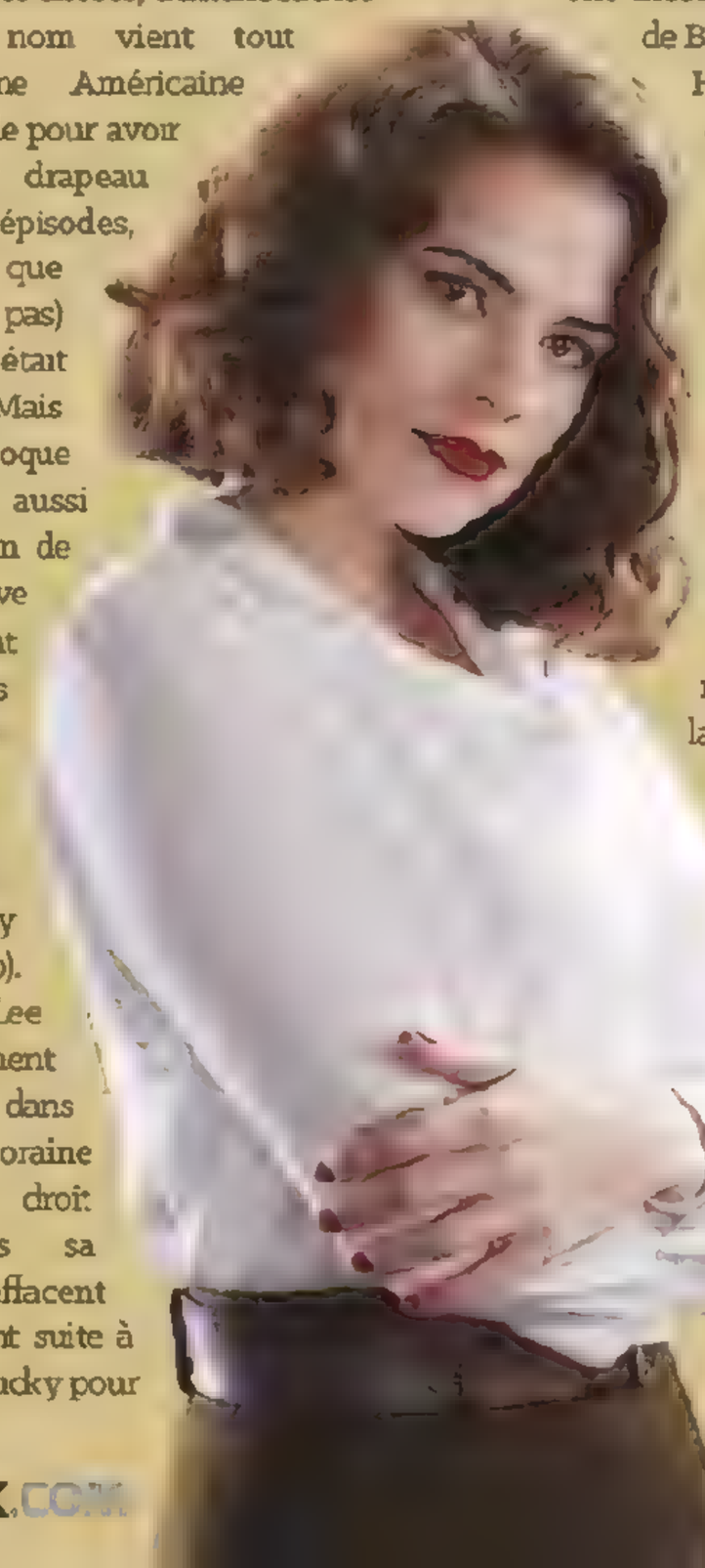
C'EST LA BONNE SURPRISE DES SÉRIES TV DE LA MI-SAISON AMÉRICAINE. *AGENT CARTER* REMET SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE UN PERSONNAGE HISTORIQUEMENT ANECDOTIQUE DE LA MYTHOLOGIE DE CAPTAIN AMERICA POUR LUI DONNER SES LETTRES DE NOBLESSE. ET SI, TOUT BONNEMENT, PEGGY CARTER ÉTAIT APPELÉE À PRENDRE LA PLACE D'UN NICK FURY ?

Un "character find" dans le jargon des comics et du cinéma, c'est littéralement un "personnage qui se révèle" Parfois il est remarqué dès le départ. D'autres fois il n'est pas rare qu'un héros secondaire monte en grade, en importance, et qu'on s'aperçoive d'un seul coup de sa pertinence... Un "character find" attend parfois son heure pendant des décennies et il semble bien que ce soit le cas pour Peggy Carter, l'ex-petite amie de Captain America pendant la seconde guerre mondiale.


KEEP MOVING. ALL OF YOU!
MACH SCHNELL! EINS, ZWEI! EINS, ZWEI!
GET IN LINE WITH THE OTHERS! NOW MARCH!
NO TALKING! MOVE! EINS! ZWEI! EINS!
WE'VE FACED DEATH TOO MANY TIMES IN THE PAST TO FEAR IT NOW! THEY MAY MURDER US BUT THEY'LL NEVER BREAK OUR SPIRITS!
CAPTAIN AMERICA! IS ONLY WE COULD HAVE MET JUST ONCE MORE I COULD TELL HIM AGAIN... HOW I LOVE HIM...

PEGGY AVANT PEGGY

À l'origine, dans les épisodes initialement publiés pendant les années 1940, Captain America était accompagné de Betty ou Betsy Ross, un agent de liaison qui faisait aussi office, par la force des choses, d'interlocutrice romantique. Le nom vient tout simplement... d'une Américaine célèbre au XIX[e] siècle pour avoir cousu le premier drapeau américain. Selon les épisodes, l'implication était que Betty savait (ou pas) que Steve Rogers était Captain America. Mais les comics de l'époque étaient à peu près aussi sexués qu'un album de *Tintin*. Betty et Steve n'ont pas vraiment franchi le pas (malgré quelques épisodes où Betty finit par devenir super héroïne et par remplacer Bucky aux côtés de Cap). Arrive 1964. Stan Lee et Jack Kirby ramènent Captain America dans l'ère contemporaine et s'octroient un droit d'inventaire dans sa chronologie. Ils effacent les aventures faisant suite à la guerre et tuent Bucky pour donner à Cap un sentiment de solitude. Pour que le côté "homme sorti de son époque" fonctionne, on ne peut pas voir débouler des gens disant "*Hey, je t'ai bien connu il y a moins de 20 ans*". Mais rapidement les deux auteurs donnent à nouveau ses propres aventures à Captain America. Prudents, ils se concentrent surtout sur une réécriture des exploits de Cap pendant la guerre, accompagné par Bucky. Pas de Betsy Ross au programme. C'est que Lee et Kirby ont un problème : En 1962, avant de ramener Captain America, ils ont inconsidérément donné le nom de Betty Ross au grand amour de Hulk. Ramener la première créerait, à l'époque, une confusion. Dans les années 1960, on s'abstient donc de la mentionner (par la suite la minisérie Captain America : Patriot a établi que la Betsy des années 1940 était la défunte tante du colonel). Ce qui instaure un vide dans la vie romantique du héros. Lee a alors l'idée d'installer une situation à tiroir, réglant aussi la question de la vie sentimentale moderne de Steve Rogers. Dans *Tales of Suspense #75* (1966), quand il croise pour la première fois l'agent du S.H.I.E.L.D. Sharon Carter, il est médusé par sa ressemblance avec une femme qu'il a bien connue pendant la guerre. De son côté Sharon se dit que l'homme lui fait beaucoup penser à un certain... Steve Rogers, que sa sœur a fréquenté deux décennies plus tôt. Mais aucun des deux n'a l'occasion d'en parler à l'autre. Dans l'épisode suivant, Sharon est empoisonnée et mourante. Captain America se lamente. Il pensait avoir retrouvé le grand amour de sa vie, miraculeusement revenue à l'ère moderne "*Je pensais l'avoir retrouvée... je la perds encore !*". Heureusement pour les deux tourtereaux Sharon s'en remettra et ils pourront roucouler. Mais ce préambule a l'avantage de poser la question : qui donc est la femme mystérieuse dans le passé de Cap ? *Tales of Suspense #77* lève le voile. Peu de temps avant la Libération de Paris, Cap a rencontré une jeune femme blonde parmi la Résistance française. Elle compte pour lui et il l'implore alors de quitter les rangs de partisans car "ce n'est pas une tâche pour une femme" (sic). La jeune fille refuse et explique que la guerre est l'affaire de tout le monde. Malheureusement la Gestapo enlève la résistante. Cap tente de la libérer mais, dans la cohue de la Libération de Paris, ne la retrouve pas. De son côté, frappée par une explosion, elle est profondément choquée et erre dans les rues sans se souvenir de qui elle est. Captain America a donc toutes les raisons de la croire morte. Et l'autre ne se souvient pas de lui. On notera que cette version des faits est contradictoire à ce qui était avancé dans *Tales of Suspense #75*, quand Sharon repense clairement aux histoires racontées par sa sœur. Ce qui laisse entendre, maladroitement, que la sœur de Sharon et l'amnésique de Paris (implicitement française) sont deux personnes différentes. Les deux épisodes ne collent pas.



RETROUVAILLES/SÉPARATIONS

Le mystère est réellement résolu en 1973, dans *Captain America #161-162*. Steve Englehart replonge dans ces épisodes oublies et leur forge un sens. Le Docteur Faustus, un psychiatre fou, enlève une mystérieuse femme voilée, essayant de lui faire révéler le point faible de Captain America. Mais il doit la faire sortir d'un état catatonique. Il organise donc des retrouvailles avec Captain America, le Faucon et Sharon Carter. Steve Rogers découvre sur le tard que la prisonnière de Faustus n'est autre que la femme qu'il a fréquentée à Paris et dont il ne connaissait que le nom de code. Ce n'est pas une inconnue de Sharon non plus. La petite amie moderne de Cap lui explique que la femme n'est autre que Peggy, sa grande sœur. Amnésique, elle a erré en Europe jusqu'à ce qu'elle soit reconnue par un ami de la famille et ramenée en Amérique. Depuis elle est restée dans un état végétatif, parlant de Captain America et des secrets de Steve Rogers dans son sommeil. Ce qui explique que dès *Tales of Suspense #75* Sharon était familière avec le nom de Steve. Par la suite, on a évité d'expliquer la chose à Cap, de peur qu'une confrontation soit un choc trop fort pour Peggy. À peine ranimée, Peggy montre qu'elle n'a rien perdu de sa vigueur. Elle assomme un homme de main de Faustus, sur le point de tirer sur Cap. Peggy s'exclame *"Je ne suis pas là pour parler mode !"*. Elle est essentielle dans la défaite de Faustus et de ses sbires, pas impressionnée *"J'ai vu plus de danger dans un cartoon de* Betty Boop *!"*. Peggy a quelques années de plus mais c'est une dure à cuire. Pourtant elle va être assez rapidement mise de côté. Ce n'est pas tant le facteur âge qui joue. Bien que Sal Buscema la dessine un peu ridée, elle n'a sans doute que la cinquantaine dans le contexte de l'épisode, pas de quoi rendre impossible une relation avec Steve. Mais la place est tout simplement prise. Cap aime Sharon. Mais les deux amants conviennent de ne pas le dire à Peggy, craignant de la faire souffrir. S'en suivent quelques épisodes où Peggy est tacitement convaincue que son histoire d'amour a survécu, s'étonnant seulement de voir souvent Cap en compagnie de Sharon mais sans trop comprendre pourquoi. La situation est prolongée parce qu'on explique qu'elle ne sait pas que Cap et Steve sont la même personne (en contradiction de ce que disait Sharon dès *TOS #75*). Dans *Captain America #179*, le héros lui fait comprendre que ce qu'ils ont partagé était merveilleux mais que c'est du passé. Peggy, en larmes, s'enfuit. Heureusement Peggy n'est pas sans talent et va être recrutée par le S.H.I.E.L.D. On la retrouvera ainsi à l'occasion dans la série, après qu'elle ait compris qu'il fallait tourner la page. Mais quand Jack Kirby reprend la série (*Captain America #192*, 1975), il occulte Peggy et passe à autre chose. Il faut attendre 1989 pour qu'on fasse mention de Peggy. Mais avec le temps il devient plus difficile d'en parler comme une femme d'action. Elle est installée comme la responsable des communications des Avengers, un rôle mineur qui lui vaudra quelques apparitions dans des séries comme *Captain America* ou *Quasar*. Mais elle s'estompe graduellement vers la fin des années 1990. Elle serait censée avoir 80 ans, âge difficile à concilier avec un travail pour les Avengers. C'est Ed Brubaker qui la ramène réellement en 2007, en reconnaissant l'âge du personnage et effectuant quelques corrections. Une femme adulte en 1944 ne peut décemment pas être la sœur d'une Sharon Carter en pleine forme à l'époque moderne. On explique donc que Peggy n'était pas la sœur mais la tante (et probablement la grand-tante) de Sharon mais qu'elles étaient très complices. Peggy, très âgée, est maintenant en institution spécialisée ou elle est traitée pour la maladie d'Alzheimer (ce qui définira le rôle de Peggy dans le film *Captain America : Winter Soldier*). Puis en 2011, Brubaker relance la série *Captain America* en commençant le premier épisode avec l'enterrement de Peggy, morte entre deux numéros.

Morte, expédiée, oubliée? Oui et non. Car l'influence du film *Captain America* et de sa récente série televisée fait que Marvel ne peut décemment plus la limiter à une note de bas de page dans l'histoire de Cap. L'univers cinématique lui confère même un rôle dans la création du S.H.I.E.L.D. et une amitié avec Howard Stark. Voici une Peggy qui, loin de rester catatonique ou amnésique, a su occuper son temps depuis les années 1940 et prendre part dans les opérations les plus secrètes. Chez Marvel, on est pragmatique. Et comme la tendance est plutôt à oublier le Nick Fury originel, cette représentante rétro du girlpower vient d'être promue à un rôle plus central dans la minisérie *Operation S.I.N.* Peggy Carter est morte, oui, mais les comics n'ont sans doute pas fini de lui donner une vie nouvelle

A l'origine une simple résistante qui avait vécu une amourette avec Captain America quelques jours avant la Libération de Paris (page en face), Peggy Carter est devenue bien plus que ça, un agent secret d'élite qui a continué sa carrière sans Steve et qui a protégé l'univers Marvel pendant des décennies

X.F.

RED HOOD
LE FILS DÉCHU ?

© DC COMICS

RED HOOD ("LE CHAPERON ROUGE") EST LE MAL AIMÉ DE LA FAMILLE BATMAN. IL FAUT DIRE QUE JASON TODD SOUFFRE DU SYNDROME DU FILS EN TROP. N'AYANT PAS LA LÉGITIMITÉ DE DICK GRAYSON (LE ROBIN ORIGINEL), LE PRAGMATISME DE TIM DRAKE ("RED ROBIN") OU ENCORE LE LIEN DE SANG DE DAMIAN WAYNE, RED HOOD FAIT L'OBJET D'UNE SÉRIE MAIS CHERCHE ENCORE SA PLACE.

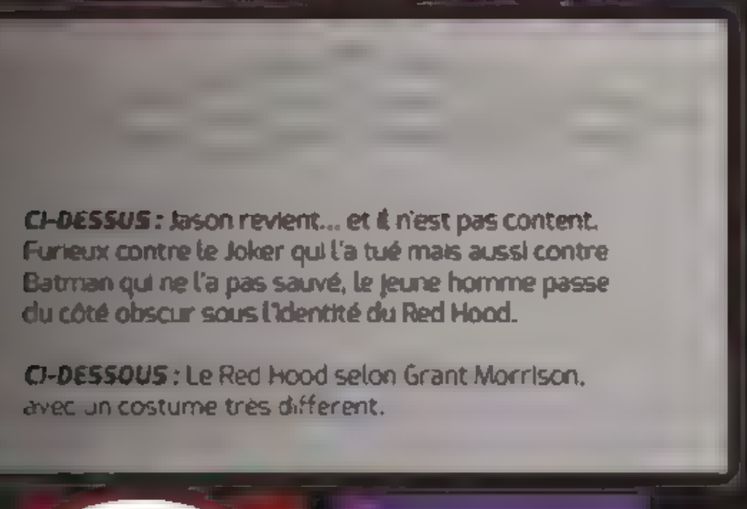
Pour ceux qui auraient pris le train en marche, quelques grandes lignes liées à Jason Todd : dans les années 1980, alors que Dick Grayson, le Robin initial, donne les signes d'une trop grande maturité pour rester simplement l'assistant de Batman, on trace une limite. Dick, jeune adulte, devient Nightwing dans les pages des *Jeunes Titans*. Les séries liées à Batman seront chargées de se trouver un nouvel "assistant". Le protecteur de Gotham ne tarde pas à tomber sur le petit Jason Todd, un garçon roux dont les parents sont tués (et même en partie dévorés) par l'homme-crocodile, Killer Croc. Bruce Wayne recueille l'enfant qui brûle d'une envie de vengeance et, en prime, ressemble au premier Robin, pour peu qu'on lui teigne les cheveux en noir (au naturel, Jason est roux, élément généralement oublié par les auteurs plus tardifs). Sans surprise Jason fait sa teinture et ne tarde pas à devenir à son tour une version à la fois plus innocente et moins expérimentée de Robin. L'ennui, c'est que les lecteurs voient en Jason un usurpateur, un remplaçant illégitime. Et il faut dire que les scénaristes du moment savent assez peu écrire Jason. En dehors de Mike W. Barr et Alan Davis dans quelques épisodes de *Detective Comics*, qui donnent un vrai sens de "l'émerveillement" à Jason/Robin II, la transplantation peine à prendre. Le coup de grâce est donné vers la fin des années 1980 quand DC Comics décide de valider une nouvelle origine de Jason, absolument pas nécessaire. Mais c'est la mode. On vient de réinventer plusieurs genèses de super-héros et, arbitrairement, l'apparition de Jason, qui tenait debout, est reformulée. Dans cette nouvelle version, Jason se retrouve orphelin non plus à cause de Killer Croc mais de Double-Face. En prime, sa première rencontre avec Batman prend un autre angle. Jason 1.1 était un innocent, mais celui-ci est une sorte de petite crapule qui se fait d'abord remarquer en tentant de désosser la Batmobile. Jason 1.2 en ressort encore moins sympathique que dans sa version première.

VAS MOURIR !

DC s'en débarrasse donc à la première occasion, dans une opération téléphonique qui laisse la place à l'interactivité. Il faut téléphoner pour décider de la fin de la saga, liée au sort du Joker. Jason/Robin apprend que sa mère est toujours vivante mais il doit, pour la retrouver, se mesurer au Joker. Il ne fait pas le poids et meurt dans une explosion. L'idée s'appuie aussi sur des passages du *Dark Knight Returns* de Frank Miller, version futuriste de Batman qui montrait déjà le costume d'un Robin tombé au champ d'honneur. Se débarrasser de Jason permet de compléter la "prophétie". À partir de là, Batman, fou de remords, expose le costume du Robin martyr et reste marqué... Non sans recruter quelques mois plus tard un nouvel assistant, Tim Drake, qui lui est largement accepté par le public. Normal : il n'est pas perçu comme un usurpateur de Dick Grayson mais bien comme celui qui remplace le "fils mal-aimé". On peut donc laisser Jason au rang des braves et, en dehors des crises de culpabilité de Batman, d'en rester là. On va attendre une quinzaine d'années avant que Jason sorte de son cercueil, d'abord symboliquement. Dans la saga "Silence" de Jeph Loeb et Jim Lee, un des adversaires de Batman tourmente le héros en se faisant passer pour un Jason revenu d'entre les morts, mais qui serait passé du côté obscur. L'image est tellement saisissante qu'elle captive le public. Chez DC Comics, on flaire quelque chose. Il ne faut pas attendre longtemps avant qu'on valide un réel retour de Jason sous le masque de "Red Hood", dans des épisodes écrits par Judd Winick. Mais comment faire alors que Batman a été vu portant le cadavre, ne laissant pas la place au doute ? Facile, voyons : Jason est bien mort mais il a été victime d'un "choc de réalité" lié à un des crossovers du moment. À peine ressuscité Jason va également faire un passage dans un des puits de Lazare de Talia, l'amante-ennemie de Batman (et mère de Damian). Tout cela explique non seulement sa survie mais aussi une stature plus massive, une allure plus mûre... et une attitude assez démente. Jason décide de se venger conjointement du Joker (en adoptant ce nom de "Red Hood", qui correspond à un ancien pseudonyme du clown du crime) et de Batman, responsable à ses yeux de ne pas l'avoir protégé ou assez aimé. Le nouveau Red Hood émerge donc alternativement comme un criminel qui utilise les méthodes de Batman pour les retourner contre lui ou, au mieux, d'une sorte de Punisher. Jason, lassé de voir les mauvais en réchapper, est en effet prompt à trancher la gorge de ses adversaires, allant à l'encontre de la philosophie d'un Batman qui, lui, ne tue pas. Cette légère dichotomie n'est que le début d'une gestion assez aléatoire du personnage. Les auteurs successifs s'entendent en effet pour exprimer le fait que Jason est borderline, qu'il marche sur le fil du rasoir. Seulement voilà, tout le monde ne place pas la limite au même niveau.

Jason Todd a démarré comme un enfant roux (ci-dessus), plein de bonne volonté, mais les scénaristes suivants se sont occupés de lui "charger" son casier.

CI-DESSOUS : Jason, les cheveux teints, devient le deuxième Robin, succédant à Dick Grayson.



CI-DESSUS : Jason revient... et il n'est pas content. Furieux contre le Joker qui l'a tué mais aussi contre Batman qui ne l'a pas sauvé, le jeune homme passe du côté obscur sous l'identité du Red Hood.

CI-DESSOUS : Le Red Hood selon Grant Morrison, avec un costume très different.

JASON SELON GRANT

Le Red Hood prend d'abord du recul quand Grant Morrison reprend l'écriture de la série *Batman*. Morrison a, dans ses valises, l'idée de Damian Wayne, jeune rejeton de Bruce mais qui a été éduqué par Talia, sans repères moraux. Du coup Damian est une véritable machine à tuer. Initialement, tout le ressort de la situation est que Batman doit lui apprendre les bases du bien et du mal. Dans un premier temps, Red Hood est ringardisé par l'arrivée de ce jeune fou furieux. Il fait double emploi et Grant Morrison le mentionne à peine dans ses premières histoires. Charge à d'autres auteurs de l'utiliser à l'occasion. Ainsi, quand Bruce Wayne est porté disparu, considéré comme mort à l'issue de *Final Crisis*, c'est Tony Daniel qui écrit une saga ("Battle For The Cowl") où Jason devient brièvement un nouveau Batman ultraviolent. On comprend l'évolution du personnage, exprimant ainsi une relation d'amour/haine envers son père spirituel. Grant Morrison s'intéresse véritablement à lui dans *Batman and Robin* vol.1, quand il lui ajoute une toute nouvelle dimension. En effet, malgré les rêves de Jason, c'est bien Dick Grayson qui a hérité du rôle de Batman (tandis que Damian devient Robin). Morrison réinvente alors entièrement le Red Hood, avec un nouveau costume (plus super-héroïque) et des méthodes plus raffinées. Bien que toujours violent, Jason réalise qu'il ne peut plus guère s'en prendre à Bruce. Il entreprend alors de l'effacer d'une certaine manière, en adoptant des codes de communication. Son idée est que l'imagerie liée au Red Hood doit supplanter celle associée à Batman. Grant Morrison en et le dessinateur Guillem March en viennent d'ailleurs à se souvenir que Jason est roux à l'origine. Ils repensent donc profondément l'apparence du personnage. Au passage Red Hood récupère aussi une jeune assistante, son équivalent de Robin. Mais finalement Jason est battu à plates coutures par Dick et Damian. Il termine cette fois en prison. Morrison semble donc considérer avant tout Jason comme une menace, mais c'est pour mieux préparer un mouvement de balancier. Quelques mois plus tard, alors que Bruce Wayne revient, Morrison introduit dans *Batman, Inc* un mystérieux "Wingman", un personnage visiblement rompu aux bat-méthodes. Wayne lui dit qu'il est le seul en qui il peut avoir confiance. Dans les ultimes épisodes de Batman. Inc, Damian découvrira, passablement énervé, que le Wingman en question n'est autre que Jason Todd "rentré au bercail", c'est-à-dire revenu dans les bonnes grâces d'un Batman bien décidé à lui donner une nouvelle chance. Et Jason tient ses promesses. Morrison ne l'a donc enfoncé que pour mieux le faire remonter à la surface.

MADE IN JOKER?

En toute logique, à l'issue de *Batman, Inc.*, Jason n'est plus le "méchant" Red Hood. Si l'on regarde bien il n'a plus de raison de jouer au "chaperon rouge" pour irriter Batman. Tout au plus il pourrait rester Wingman ou encore adopter une nouvelle identité. Le fait que les autres auteurs ne l'entendent pas forcément de cette oreille. À commencer par Judd Winick qui reconnaît assez peu "son" Red Hood et va l'écrire comme si les épisodes de Morrison (ceux où Jason change de look et redevient roux) n'existaient pas. Ce que n'avait pas non plus prévu l'auteur de *Batman, Inc.*, c'est qu'en 2011, au moment de relancer sa gamme de titres, DC Comics déciderait d'axer un mensuel autour de Jason, *Red Hood And The Outlaws* (écrit pas Scott Lobdell), qui est un véritable retour en arrière au niveau du personnage. On ignore totalement le costume rouge et blanc apparu dans les épisodes de *Batman and Robin* et Jason redevient le sale gosse qui fait tout pour irriter son père de substitution et, par extension, la Bat-famille ou la communauté des super-héros au sens large. Jason se dépêche de prendre sous sa coupe Arsenal, autre sidekick déchu (rattaché à Green Arrow), mais aussi l'extraterrestre Starfire, ancienne petite amie de Dick Grayson. Le fait qu'elle devienne sa maîtresse, c'est joindre l'utile à l'agréable. C'est une manière de venger de Dick (encore que c'est, là aussi, une autre façon de lui succéder). Mais c'est difficilement conciliable avec l'approche de Morrison (qui cherche plutôt sa rédemption). Dans *Red Hood And The Outlaws #8*, on explique que Jason est un paria au sein de la Bat-Famille, que seul Tim Drake ("Red Robin") lui parle. Et pourtant Jason continue d'écouter clandestinement les communications liées à la Batcave et se ruer à l'aide de Batman pour contrer la Cour des Hiboux. Ceci dit Lobdell prend au moins la peine de montrer les autres personnages s'étonner de cette réaction. Au-delà de ces errances ou de ces contradictions, Lobdell greffe de nouvelles choses sur la mythologie du héros. Après sa résurrection via un puits de Lazare, on apprend qu'il a suivi une formation auprès de Ducra, une immortelle qui a vu en lui un assassin avec beaucoup de potentiel. Plus fascinant, *Red Hood And The Outlaws #0* (toujours écrit par Lobdell) nous apprend que toute l'existence de Jason Todd a été manipulée depuis l'enfance par... le Joker. Ce dernier s'est amusé à saboter l'enfance du jeune homme, à manipuler sa famille pour qu'il finisse par devenir un candidat éventuel pour devenir Robin. Ce qui ferait de Jason le fruit de deux éducations bien différentes, venues de Batman et du Joker. Bien sûr, on ne voit pas (au premier abord) ce que le Joker avait alors à gagner à tuer son pion quelques

années plus tard. Mais Lobdell reviendra sur l'idée, expliquant que le Joker a en fait créé un Robin "faillible" de manière à orchestrer sa mort. Le clown comptait depuis le début tuer Jason pour torturer mentalement Batman.

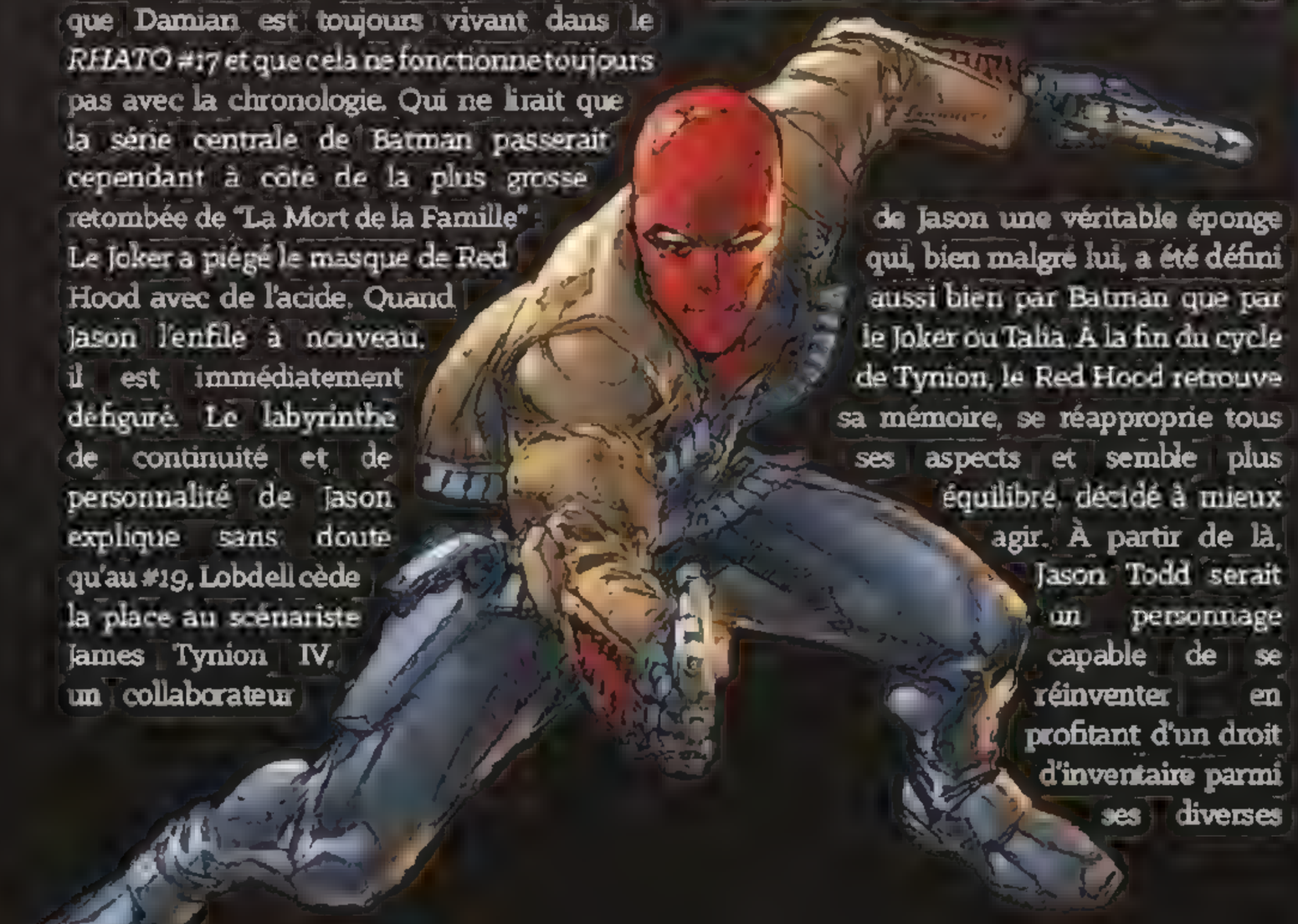
EXAMEN DE CONSCIENCE

Le vrai problème est que Jason/Red Hood se situe à la lisière du périmètre de Batman et que cette limite n'est pas la même selon les auteurs. On le sait bien, Bruce Wayne est un personnage à facettes multiples, que les différents scénaristes utilisent selon leurs envies. Et comme Jason pourrait se définir comme un anti-Batman, il fluctue, il est un "dommage collatéral" de ces interprétations de son mentor. Même avant la fin de *Batman Inc.*, Peter Tomasi (le scénariste de *Batman and Robin*) fait de Jason un sale gosse, certes, mais relativement toléré par Batman et les autres (ex-Robin). Dans la série centrale *Batman*, Scott Snyder se sert de lui comme d'un élément du "package", intervenant au premier rang dans des sagas comme la Mort de la Famille. Mais il n'utilise pas pour autant le lien très spécial qui lie désormais le Joker à Jason (laissant sans doute volontairement cet élément à Lobdell). Dans *Red Hood And The Outlaws*, même dans des scènes où ils ne sont que deux, Batman et Jason n'ont absolument pas l'air d'être réconciliés et d'entretenir par ailleurs l'imposture liée au Wingman de Morrison. Tout cela, sans doute, une reprise en main précipitée, à partir de *Red Hood And The Outlaws* #17-18, les deux derniers numéros de Lobdell, où, juste après "La Mort de la Famille", Bruce et Jason ont une discussion sur Wingman. Jason explique qu'en essayant d'être Wingman il a tenté une nouvelle fois d'être le bon soldat de Bruce mais que cela n'a pas marché… si ce n'est que Damian est toujours vivant dans le *RHATO* #17 et que cela ne fonctionne toujours pas avec la chronologie. Qui ne lirait que la série centrale de Batman passerait cependant à côté de la plus grosse retombée de "La Mort de la Famille" : Le Joker a piégé le masque de Red Hood avec de l'acide. Quand Jason l'enfile à nouveau, il est immédiatement défiguré. Le labyrinthe de continuité et de personnalité de Jason explique sans doute qu'au #19, Lobdell cède la place au scénariste James Tynion IV, un collaborateur proche de Scott Snyder (c'est lui qui écrit les histoires secondaires publiées dans *Batman*). Au #19, Tynion fait le ménage. Finalement Jason n'est pas défiguré. Mais torturé par l'idée que son existence a été façonnée par le Joker ou même Batman, il s'arrange pour que quelqu'un lui efface la mémoire. Ce "reboot" mental fait de Jason un être plus moral qui n'a aucun souvenir de ses actions… Mais l'approche véritable de Tynion correspond une troisième personne qui a manipulé Jason depuis des années. On n'a jamais réellement exploré les raisons de Talia lorsqu'elle a aidé à la résurrection de Jason. Tynion explique tout simplement qu'elle a orchestré les choses, préparé Jason pour être son successeur à la tête de la Ligue des Assassins (un culte pas très sympathique, comme son nom le laisser deviner). Et une couche de complexité en plus : on découvre que Jason n'est pas devenu Red Hood pour détourner une identité liée au Joker mais parce qu'il a été Red Hood avant de rencontrer Batman. C'est adolescent, en utilisant un masque rouge qu'il rencontre Talia et le gang des Red Hoods (lié au Joker). L'origine de Jason, à force de rajouter des flashbacks, devient un véritable mille-feuilles. Pourtant, cette superposition a les avantages qui vont avec ses inconvénients. On ne peut pas vraiment dire que Red Hood And The Outlaws soit la meilleure série produite à ce jour par DC Comics. Elle est même franchement bancale. Mais l'idée de Tynion d'installer l'instabilité de Red Hood comme le résultat de manipulations successives a certains avantages. Elle fait de Jason une véritable éponge qui, bien malgré lui, a été défini aussi bien par Batman que par le Joker ou Talia. À la fin du cycle de Tynion, le Red Hood retrouve sa mémoire, se réapproprie tous ses aspects et semble plus équilibré, décidé à mieux agir. À partir de là, Jason Todd serait un personnage capable de se réinventer en profitant d'un droit d'inventaire parmi ses diverses influences, un peu comme les scénarios qu'un Jim Starlin peut écrire par ailleurs (chez Marvel), lorsque des personnages comme Thanos ou Adam Warlock se soumettent régulièrement à des examens de conscience. Du potentiel, oui. Mais il faudrait le réaliser. Le souci principal étant sans doute le récent retour du scénariste Scott Lobdell sur la série, qui semble impliquer un pas en arrière vers la gestion précédente. À moins, bien sûr, que dans la réorganisation promise par DC d'une bonne partie de ses titres dans les mois à venir, on trouve une nouvelle ligne directrice forte.

Xavier Fournier

EN HAUT : Wingman, l'amorce d'une rédemption… qui n'a pas fait long feu face au désir de DC Comics de continuer de capitaliser sur un Red Hood "borderline".

CI-DESSOUS : Docteur Strange ? Non, le Red Hood, devenu amnésique et… leader de la Ligue des Assassins.



MAGNÉTO

BOB FINGERMAN EST UN AUTEUR DE COMICS INDÉPENDANT ET LOUFOQUE À QUI L'ON DOIT *MINIMUM WAGE*, PUBLIÉ DEPUIS DES ANNÉES AVEC SUCCÈS PAR IMAGE, PARU EN VF CHEZ LES HUMANOS. BIBERONNÉ À L'HUMOUR DE *MAD MAGAZINE*, CE SCÉNARISTE DESSINATEUR NEW-YORKAIS A TRAVAILLÉ SUR *LES TORTUES NINJA*, ÉCRIT DEUX ROMANS ET A POUR FAN ROBERT KIRKMAN. RENCONTRE AVEC UN ORIGINAL.

Que lisiez-vous comme comics quand vous étiez enfant ?
J'ai commencé par les comic-strips comme *Peanuts*, *Pogo*, *Li'l Abner*, et assez rapidement *Mad magazine*. J'ai toujours bien aimé les trucs d'humour. Dans les années 1970, j'aimais bien *Plop*, Sergio Aragones, Wally Wood. Et Tintin ! Je l'ai lu quand j'avais 8 ou 9 ans pour la première fois et ça a vraiment changé ma perspective. Je ne lisais pas de comics de super-héros, je n'aimais vraiment pas ça. De temps en temps je prenais un *Spider-Man* mais c'est tout. En plus je ne comprenais pas bien le principe des épisodes à suivre mensuellement. J'en prenais un, il n'y avait pas vraiment de fin, ça m'énervait. Alors que les trucs d'humour ont toujours une conclusion, sinon il n'y a pas de blague. Ça me parlait plus.

Vous saviez que vous vouliez faire carrière dans cette voie ?
Oui, mais je ne savais pas trop comment et dans quelle mesure j'en serais capable. Je suis passé des strips de gamins à *Mad* qui faisait la transition, puis des comics underground et *Heavy Metal/Metal Hurlant*. Et c'est ça qui m'a vraiment décidé. Quand j'ai vu le travail de Moebius, Bilal, Chaland, Corben, ça a changé ma vision complètement. Je me suis vraiment dit : *"Voilà, les comics ça peut être ça !"* Je n'avais pas vu ce niveau artistique auparavant, surtout avec Moebius.

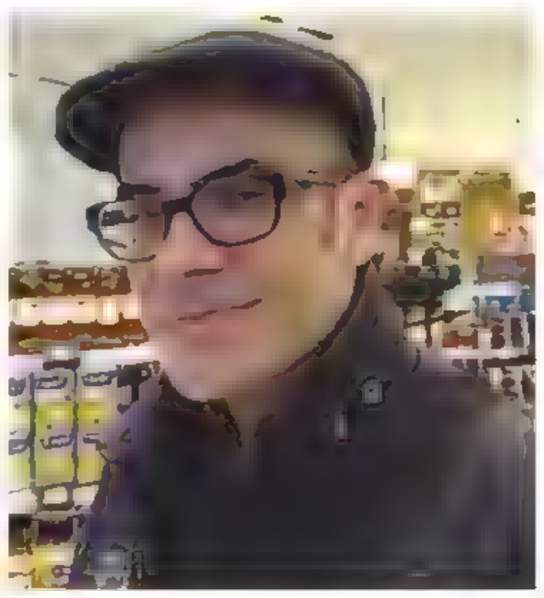
C'est ce regard vers l'Europe qui vous a mené à travailler ensuite pour *l'Écho des Savanes* par exemple ?
C'était mon premier contrat en fait ! Albin Michel m'avait proposé de travailler pour l'édition hebdomadaire, mais presque tout de suite après ça, ils ont dû arrêter, je me suis longtemps demandé si ce n'était pas de ma faute ! (rires) J'avais 19 ans à l'époque, Albin Michel m'avait demandé de faire des parodies de RanXerox, à la place de Liberatore qui faisait des trucs inavouables. C'était un peu bizarre je me sentais comme une doublure. Mais j'étais encore à l'école, donc j'étais super fier d'avoir un contrat, je me suis dit : *"C'est bon je peux arrêter mes études !"*

Mais vous avez fait une école d'art après, non ?
J'ai fait deux ans, et j'ai eu Harvey Kurtzman et Will Eisner comme profs. Ensuite je me suis dit : *"J'ai eu les meilleurs, je peux m'en aller !"*

Voyez-vous un lien entre la satire, la pornographie et l'illustration ?
À part que j'ai fait les 3, je ne sais pas trop ! (rires)

Peut-être que vous aviez les mêmes motivations pour faire ces trois choses alors ?
Honnêtement, en ce qui concerne la pornographie, ma première motivation était de payer mes factures ! Je ne crois pas que j'aurai choisi ce chemin mais c'était facile et bien payé ! Pas très engageant. 2-3 pages, c'était vite fait, dans un sens c'était fun. Pas pour le boulot en lui-même qui est répétitif, mais j'aimais bien les gens avec qui je travaillais. C'est paradoxal, mais il y a plein de gens super sympas dans cet univers. Au départ, vous avez l'idée, très cliché que vous allez rencontrer des tordus effrayants dans ce milieu et c'est l'inverse ! Les tordus sont au contraire dans les magazines pour enfants !

RE ⊙ RES PÈ



- 1990 : *Les Tortues Ninja* (Eros Comix)
- 1993 : *White Like She* (Dark Horse)
- 1996 : *Minimum Wage* (Fantagraphics)
- 1998 : *ZombieWorld* (Dark Horse)

À propos d'enfants, ils sont les héros de *Petites cervelles*, le titre en anglais était très différent, non ?
Oui, c'était *Recess Pieces* qui est un jeu de mots difficile à traduire car c'est le nom d'un bonbon américain et *recess* ça veut dire "récré", donc oui très différent. Mais ce n'était pas non plus ce que je voulais au départ, je voulais un truc genre "Le retour des morts vivants", pour faire directement référence à Romero. Le titre français est bien trouvé il me semble.

Quel était votre but avec cet album ?
Faire rire ! Je ne sais pas si c'est un but très honorable, mais c'était le mien. C'est assez étrangement autobiographique en fait. La plupart des enfants qu'on voit sont des caricatures d'enfants que j'ai connus. C'est aussi pour ça que j'ai situé l'action en 1974, comme ça, je pouvais me plonger dans mes souvenirs et puis je ne voulais pas qu'ils aient des téléphones portables etc. Je voulais qu'ils soient vraiment isolés. Et aussi qu'ils meurent ! (rires) Parce qu'aux USA, quand vous voyez un comic-book avec des enfants, vous savez qu'ils vont bien s'en tirer à la fin, parce qu'on ne fait pas mal aux enfants ! Mais ce n'est pas très réaliste dans la vie ! Je voulais faire 2 bouquins supplémentaires en fait avec cette série mais je n'ai pas pu...

Je comprends mieux... Parce qu'honnêtement, la fin n'est pas géniale...
Peut-être qu'un jour je pourrais faire un volume 2 ! J'avais prévu d'avoir les enfants contre les zombies, genre bataille de Stalingrad ! (rires) Tous leurs parents sont morts, c'est l'hiver, ils vont devoir vraiment survivre !

Vous êtes fan de zombies depuis longtemps ? Ils sont très à la mode en ce moment...
Fan depuis très longtemps, j'étais largement en avance sur la vague ! J'ai écrit un roman Pariah, qui est sorti en 2010, mais à l'origine j'avais prévu d'en faire un comic-book en 1992, et là franchement ce n'était tellement pas à la mode qu'on n'a pas accepté mon pitch ! Il y avait un éditeur chez Vertigo qui voulait le faire, mais son boss (ndlr-Karen Berger) n'a pas voulu... Même Dark Horse n'a commencé à faire des zombies qu'en 1997.

Vous aimiez beaucoup Vertigo pour vouloir y travailler ?
Certaines choses, mais pas tant que ça... J'aimais *Preacher* surtout...

Pour revenir aux zombies, c'est Kirkman qui signe la préface de *Minimum Wage* (*Salaire minimum, Galère maximum* chez les Humanos) et on comprend qu'il est fan de votre travail, où et quand l'avez-vous rencontré ?
Il était fan de *Minimum Wage*, dans les années 1990, il m'envoyait du courrier et on a commencé à correspondre, c'était déjà il y a 15 ans. Maintenant il est devenu un des maîtres de l'univers, c'est drôle. Il est jeune ! Mais ça m'a fait vraiment plaisir de voir son ascension, il est super doué et c'est mérité, j'aime beaucoup *Walking Dead*.

Le titre *Minimum Wage*, (qui correspond au SMIC chez nous) vous est venu tout de suite ?
Oui ! Même si personne n'aime prononcer ce mot car personne ne veut travailler pour ce montant... C'est plutôt le symbole d'un genre de vie. Je trouvais ça facile à retenir et personne ne l'avait pris, ça m'a étonné, donc j'ai dit, c'est bon, c'est à moi ! En plus c'est assez universel, dans le monde entier les gens comprennent, pas comme *Recess Pieces*...

Qu'est-ce qui était le plus autobiographique dans *Minimum Wage* ?
Le tome 1 est assez autobiographique... Malgré quelques changements judicieux pour ne pas embarrasser trop de gens... Mais c'est assez proche de ma vie. Justement en fait, c'est pour cela que j'ai volontairement laissé beaucoup de temps avant de faire le volume 2. Même si je transformais ma vie en fiction, je ne voulais pas après le tome 1 continuer à m'appuyer uniquement sur ma propre expérience. C'était un peu limitant et je voulais avoir la latitude de créer de nouvelles situations et de mêler plus la réalité et la fiction. Et d'être plus amusant peut-être. Et accessible. Je pense que ça l'est. Si vous avez eu une relation amoureuse dans votre vie, vous avez forcément de quoi vous identifier, dans ce que vous souhaitez faire passer

Que vous disent les fans de cette série ?
Ça leur rappelle leur chérie, leur femme, leur sœur, leur père, leur pote etc. C'est gratifiant que les gens se sentent proches des personnages.

Diriez-vous que vous êtes nostalgique de la période punk ?
Non, j'essaye d'éviter la nostalgie, je trouve ça dangereux, je n'aime pas. J'ai toujours essayé plutôt de faire quelque chose de contemporain. Mon alter ego BD ne vieillit pas beaucoup, c'est moi qui prends un sacré coup de vieux ! Je suis le portrait de Dorian Gray du personnage. Mais bon c'est aussi parce que j'ai laissé passer 15 ans entre le volume 1 et le volume 2. Du coup mon style aussi a beaucoup changé ! C'est normal, on évolue.

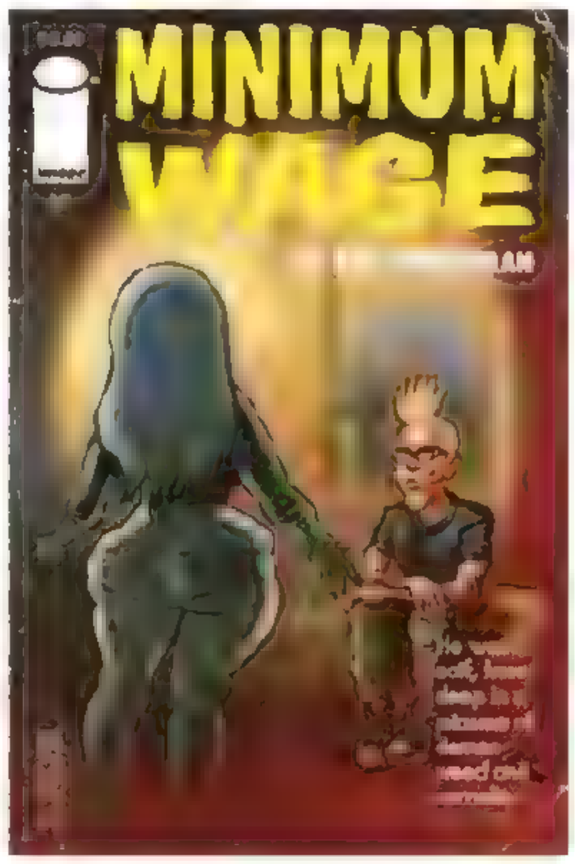
Durant ces 15 ans vous preniez des notes, vous gardiez des idées ?
Non... J'avais mis ça de côté en fait, je faisais autre chose, je pensais faire une suite un jour, mais, rien de précis et hop 15 ans ont passé sans que je m'en rende compte. Et puis on a préparé une édition collector de *Minimum Wage* chez Image avec tout le matériel qui existait et c'est là que les éléments pour la suite ont commencé à se mettre en place. Entre-temps je voulais écrire des romans, j'ai même réussi à en publier deux.

Parce que vous aviez vraiment envie de ça, ou parce que vous pensiez que les comics sont une forme moins estimée de littérature ?
Les deux... J'ai toujours voulu écrire des romans. Parfois juste pour faire quelque chose de nouveau. Parfois parce que certaines de mes histoires ne rendraient sans doute pas bien en bande dessinée. Mon style est assez humoristique, donc si j'ai envie de raconter une histoire plus sérieuse, il y a un décalage...

Vous auriez pu écrire les scénarios et passer vos histoires à un autre dessinateur, c'est facile aux USA ?
Oui, bien sûr, il y a d'ailleurs quelques projets que je vais faire comme ça, car dessiner prend trop de temps, je n'aurai pas assez de toute ma vie pour faire toutes les histoires que j'ai en tête. Je crois juste que pendant longtemps, je pensais que c'était embarrassant de ne pas savoir TOUT dessiner. Ou au moins de ne pas savoir dessiner ce que vous écrivez. Mais maintenant je crois que c'est mieux de connaître ses forces et ses faiblesses et de confier à quelqu'un d'autre qui le fera bien le dessin quand vous pensez que vous serez mieux sur l'écriture. Mais trouver le bon artiste n'est pas si facile... Car forcément quand

CI-DESSUS : Les petites cervelles... Les zombies dans la cour de l'école.

CI-DESSOUS : Bob Fingerman a un talent certain pour la caricature ou même l'autoportrait.



LE YIN ET LE YANG DE MA CARRIÈRE.
FAUT QUE JE FASSE GAFFE À NE PAS GLISSER DANS MES PLANCHES DE GAIX QUELQUES IMAGES SUBLIMINALES DE COCAÏNERIES SUBVERSIVES.
FAUT JUSTE QUE JE GARDE LE MODÈLE ET...

EN HAUT : *Minimum Wage*, la série phare de Bob.

CI-DESSUS : *Batman Smells* ("Batman Pue") une histoire tirée de *Bizarro World*, chez DC.

vous dessinez à côté, vous imaginez les pages, et si ensuite elles vous semblent en deçà de votre imagination, ou de ce que vous auriez fait, c'est compliqué...

Comment un artiste comme vous a-t-il atterri sur les Tortues Ninja ?
C'était en 1992 ou 1993, je ne sais pas trop comment, ni pourquoi, car ça n'a aucune logique, mais l'éditeur des *Tortues* de l'époque a vu mes dessins pornos et m'a appelé pour me proposer ce boulot ! C'était sympa au départ, mais je n'écrivais pas le scénario et sincèrement il était minable ! Je ne vais même pas essayer d'être poli, c'était vraiment nul, je passais mon temps à envoyer des messages à l'éditeur pour lui montrer les erreurs de continuité etc. Moralité, j'ai fait vieillir les tortues de manière exponentielle (rires). À la fin on les voit avec des cernes sous les yeux etc. ça devait refléter mon état d'esprit fatigué. (rires) J'ai fait un autre épisode que j'écrivais et là ça s'est mieux passé. D'une manière générale c'était une expérience intéressante. Pas forcément sympa, mais intéressante.

Ça fait longtemps que vous faites du creator-owned, vous ne vous êtes pas dit : *"Je vais d'abord travailler pour les grands studios et ensuite on verra."* ?
Non seulement j'aime écrire ET dessiner mais en plus j'aime que les personnages m'appartiennent... Je n'ai pas envie d'écrire sur d'autres personnages au point de devoir abandonner mes droits pour le faire... J'ai travaillé pour Marvel et DC à certains moments, et j'ai fait quelques essais infructueux... Mais j'ai joué le jeu quand certains éditeurs me disaient qu'ils avaient vraiment envie de travailler avec moi, j'ai écrit des pitchs très détaillés à cette époque, et ils n'ont pas abouti... Par exemple, je devais relancer *Howard the Duck*. Sincèrement, ça me plaisait, je trouvais que ça m'allait bien, j'ai écrit un scénario pour 12 épisodes etc. et l'éditeur n'avait même pas vérifié avant si c'était possible d'utiliser le personnage ! Or Gerber, le créateur avait un droit de veto et dès qu'il a su que quelqu'un d'autre devait écrire cette série, il a dit non ! Autre exemple, on vient me chercher pour écrire *X-Force*, en me disant qu'on aime bien mon ton engagé, ma conscience sociale etc. Donc je fais un truc très politique et là on me dit ce n'est pas possible c'est trop... Rudolph Giuliani à l'époque était maire de New York et il tentait de faire disparaître les SDF de la ville pour montrer une ville "propre". J'avais donc écrit une histoire pour expliquer où étaient passés les SDF, qu'est ce qui leur était arrivé etc. et visiblement c'était too much... Bref, je ne devais pas coller dans la photo de famille...

Aimez-vous mixer les générations dans vos comics ou préférez-vous choisir une tranche d'âge par série, plus ou moins comme les enfants dans *Petites cervelles*, les jeunes de 20 ans dans *Minimum Wage* ?
C'est intéressant, je n'y avais jamais pensé comme ça... Dans mes romans je mélange plus les générations, dans mes comics, c'est vrai que je le fais un peu moins, mais c'est inconscient. dans les prochains je ferai attention ! Je pense que c'est dans *Bottomfeeder*, mon roman avec des vampires que j'ai le plus mélangé les âges, mais c'est logique avec ce truc de l'immortalité et le fait qu'ils aient l'air jeune tout le temps, tu as un vampire qui a la dégaine d'un jeune de 20 ans qui traîne avec d'autres qui ont 200 ans. Et puis je vais bien être obligé de mettre des quinquas dans mes comics maintenant que c'est mon âge...

Vous avez du mal à vous mettre dans la tête d'une femme ? Je veux dire quand vous écrivez pour une héroïne, évidemment ?
Je ne veux pas paraître présomptueux et dire que c'est facile pour moi ou que j'y arrive sans problème, mais en tout cas, j'ai beaucoup de femmes qui sont venues me faire des compliments sur les dialogues ou les réactions de mes personnages féminins, donc visiblement je ne m'en tire pas si mal ! Le secret en fait c'est que je ne pense pas au genre des personnages, pas plus qu'à leur couleur par exemple. Dans *White like she* par exemple, il y a une Blanche, un Noir et des Asiatiques. Qui suis-je, moi, pour savoir ce que pense une jeune femme, ou un homme noir de 50 ans ? C'était un peu culotté de ma part, mais bon j'étais jeune, je n'y ai pas trop pensé, je me suis lancé ! Aujourd'hui ce sont des êtres humains pour qui j'écris, le reste est secondaire.

Quels sont vos projets en ce moment ?
Minimum Wage, le volume 3, Image publie un épisode chaque mois. Et j'ai encore des histoires pour le volume 4 mais c'est tout.

Vous pouvez les tuer ! (rires) Puis les faire revenir en zombies ou en vampires, ça fera de nouvelles histoires !
Bonne idée ! J'adore les ambiances post-apocalyptiques !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

GENE COLAN

HAUTE TENSION

SI EN JETANT UN PREMIER COUP D'ŒIL AU TRAVAIL DE CET ARTISTE QUI ENJAMBA TOUS LES ÂGES DES COMICS, NOUS REMARQUONS DE PRIME ABORD UN FAÇONNAGE SINGULIER DE LA LUMIÈRE ET DE L'OMBRE, SE DÉGAGE ÉGALEMENT AUSSITÔT LA SOUPLESSE ÉLÉGANTE DES SILHOUETTES, LEURS ACROBATIES LÉGÈRES, AINSI QUE DES MIMIQUES (SOURIRES OU RICTUS) QUE JIM CARREY NE RENIERAIT PAS. EST-CE À DIRE QUE L'UNIVERS DE GENE COLAN EST INOFFENSIF, PAISIBLE OU DÉSINVOLTE, ET QUE LA NOIRCEUR DE SON DAREDEVIL SERAIT PUREMENT GRAPHIQUE, LÀ OÙ CELLE DE FRANK MILLER SERA DRAMATURGIQUE ?

Le super-héros archétypal de Gene Colan – de Daredevil à Namor en passant par Iron Man ou Captain America –, possède la puissance de ceux de John Buscema (cages thoraciques amples, ceintures scapulaires larges, musculatures bodybuildées), et, simultanément, la souplesse agile et gracieuse de ceux de Russ Manning (tour de taille et attaches articulaires fines, postures gymniques dynamiques et félines). Il faut donc opposer la robustesse du chêne à la violence ténébreuse de son monde, mais il faut également ployer comme le roseau parce que la pression, parfois, se fait trop forte. Ainsi, le héros "colan-ien" détient les qualités des deux protagonistes de la fable de Jean de La Fontaine ou, pour le voir autrement, il réalise une sorte de synthèse visuelle du Conan "Buscemien" et du Tarzan "Manning-ien". Il affronte donc la sauvagerie du monde sur au moins deux modes différents. Peut-être même sur trois...

LE DOUBLE SENS DE L'ÉQUILIBRE

Dotés visuellement de force et d'agilité, les super-héros de Gene Colan se distinguent aussi (et surtout) par une posture particulière : leurs appuis au sol sont considérablement écartés. Les jambes sont le plus souvent en arc de cercle, les pieds aussi éloignés l'un de l'autre que possible,

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

le centre de gravité très bas. Car l'univers dangereux et menaçant de Colan est de surcroît mobile. Tout se passe comme si le sol pouvait pencher à tout moment, comme sur un navire en pleine mer déchaînée, or, des appuis espacés au possible garantissent une meilleure stabilité. Le dessinateur use régulièrement de la visée oblique, comme il se doit dans les scènes d'action ou de suspense, mais là où chez ses confrères, c'est la seule caméra (virtuelle) qui s'incline, la position caractéristique de ses personnages donne au lecteur l'étrange – et inconsciente - impression que c'est le sol lui-même qui tangue. Et pour être certain que la sensation se communique au lecteur, autrement dit pour stimuler sa proprioception ("perception de notre corps dans l'espace"), l'artiste, lors des séquences les plus mouvementées, redoublera les visées obliques par l'inclinaison des cases elles-mêmes (comme on peut le voir chez Neal Adams). Ainsi, le sentiment du sol instable et du déséquilibre quasi permanent passe de l'univers spatio-temporel fictif du personnage au monde réel de la page. Puissance physique, souplesse articulaire et sens aigu de l'équilibre sont donc requis - que l'on soit protagoniste ou lecteur -, pour évoluer sur la planète Colan. Une planète où la tension est si intense que ces trois qualités, malgré tout, ne suffiront pas.

MATIÈRE PLASTIQUE

L'extrême déformation des corps en mouvement (et parfois même des corps statiques), si elle est justifiée par une souplesse des plus prononcées, s'accompagne également d'une excessive distorsion des visages qui, eux, semblent articulés par des acteurs comiques et on ne peut plus expressifs ; en outre, anatomies et faciès sont considérablement déformés par une grande proximité de la "caméra" de Gene qui, collant au plus près de ses personnages, accentue jusqu'à l'exagération la perspective linéaire. Ceci étant, ces altérations vont bien au-delà d'une suprême souplesse ou d'une mise en perspectives forcée, et c'est un des paradoxes de l'art de Colan que de paraître clairement réaliste (plus encore que la manière de bien de ses confrères de l'âge d'or notamment), alors que dans le même temps cet art est pénétré par un savoir-faire de la torsion. Les héros du dessinateur, outre leur force et leur agilité, sont d'une certaine façon investis d'un curieux pouvoir de plasticité (aptitude absolument nécessaire, semble-t-il, dans un monde qui, décidément, exerce une pression irrépressible). Une plasticité qui n'est pas sans rappeler celle des personnages de cartoons - et nous pensons au personnage de Howard The Duck sur lequel l'artiste a également apposé sa marque conséquemment, et à qui certains adversaires de son Daredevil, entre autres, semblent parfois emprunter les grimaces. Mais comment assister à de telles déformations sans pour autant en retirer un sentiment de caricature ? C'est un peu comme si le lecteur, plongé dans une action stressante, opérait lui-même une distorsion du réel. Peut-être bien que, de fait, cet effet persistant de réalisme (et que nulle exagération ne parvient à ébranler), vient d'un art consommé, chez Gene Colan, de l'immersion.

LA LIGNE SUBMERSIBLE

Les visées subjectives où une partie du personnage qui voit la scène est cadrée (généralement une main ou un bras), sont fréquentes chez Gene, mais dans des proportions semblables aux montages des dessinateurs de comics en général – procédé repérable chez Jack Kirby notamment. Ces cadrages induisent tout naturellement une identification visuelle du lecteur avec le protagoniste. Mais il existe un plan " Colan-ien " bien plus spécifique à l'artiste, et dont la récurrence en fait une des composantes fondamentales de son art séquentiel : les contre-plongées cadrées très serré, du héros vu de dos. Les trois éléments – cette visée, ce cadrage et cette spatialisation du personnage – sont les conditions nécessaires et suffisantes de ce plan qui désigne immédiatement le travail de Gene Colan. Un plan qui conduit inévitablement à l'immersion dans l'univers fictif qui s'offre au regard du lecteur car plus qu'au protagoniste, c'est à une sorte de reporter caméra à l'épaule (absent de l'histoire et de la scène mais présent virtuellement par son point de vue), que nous sommes alors identifiés. Un cameraman accroupi, suivant de près mais avec peine le héros et cadrant avec difficulté une agitation qui le dépasse continûment – avec des acteurs ou des objets qui se meuvent si vite que seuls des traits de vitesse, parfois, permettent de les reconnaître. Identifiant son lecteur à un reporter de guerre bourré d'adrénaline, encombré d'une caméra portative et ballotté dans une action houleuse, l'artiste ne met pas le lecteur face à une scène dont tout est vu et tout est connu, mais l'immerge tout au contraire au cœur même d'une séquence fiévreuse dont bien des détails lui échappent – notons que dans la bande dessinée franco-belge, le même plan, à un rythme sensiblement comparable dans les montages, avec la même conséquence immersive, et autour de personnages aux appuis pareillement écartés, se retrouve chez Hermann (qu'il s'agisse d'influence ou de parcours parallèle menant au même dispositif narratif). Mais il est encore un élément, chez Gene Colan, qui participe à la fois d'une "fabrique" de tension et d'une volonté d'immersion.

FEARLESS, MAYBE YOU OUGHT TO GO HANG UP THE OLD BILLY CLUB!
YOU'RE REALLY GETTING DESPERATE --WHEN YOU'RE ALL SET TO PLAY PEACEMAKER TO A COUPLE OF PASSING FLOWER CHILDREN!
ANOTHER SECOND AND I'D HAVE LOOKED TO ONE AND ALL LIKE A HORN-HEADED BUTTINSKY!
DAREDEVIL

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

DAREDEVIL : SUDDENLY... THE STUNT-MASTER!

LA LIGNE SOMBRE

Son crayon, manifestement, aime ombrer tout ce qu'il croque, et il pourra le faire tout à loisir (car ces personnages s'y prêtent) sur les planches consacrées au milliardaire à la grotte, à l'avocat aveugle et hypersensible ou au vampire transylvanien et londonien. L'encre noire s'étend dans le cadre, elle occupe les plans, et l'encrier n'est jamais à sec mais, là où les noirs aplats visent, chez un Hugo Pratt par exemple, une pure esthétique de l'abstraction picturale ou graphique, ils semblent contribuer, chez Colan, à l'accroissement d'une tension dramatique, dissimulant le danger prêt à bondir, réduisant le champ de vision (déjà restreint par des cadrages resserrés), cryptant l'action qui se déroule de plus à vitesse grand "V". Un défi singulier pour ses nombreux encreurs souvent habitués à des univers plus clairs et plus lisibles. Dick Ayers tentera bien de préserver un peu de blanc dans les sombres compositions, John Tartiglione essaiera bien de maintenir la précision des contours, Frank Giacoia soignera bien le volume galbé des musculatures, George Tuska la précision du coup de pinceau, Dan Adkins les textures à la plume et Vince Colleta les textures tramées, George Klein les modelés élégants (et des plis qui rappellent ceux de Will Eisner), Dave Gutierrez la finesse presque métallique des détails ; rien n'y fera ! La tension/confusion intrinsèque au travail on ne peut plus ombré de Gene Colan demeurera sa marque de fabrique artistique. Et à propos d'encreurs...

LE SYNDROME "CARVER"

De son propre aveu, l'artiste estimait qu'il s'exprimait mieux avec un crayon qu'avec un pinceau ou un stylo ("Gene Colan Interview" par Bennett Neuhauser, juillet, 1996). Il sera précurseur, du reste, concernant la technique dite des "finished pencils" (impression et parution des planches à partir des seuls crayonnés). Il confiera lors du même entretien ses préférences pour deux de ses encreurs : Tom Palmer et Al Williamson. Du point de vue de la stricte fidélité à son trait, ces deux derniers sont de fait les plus efficaces. Mais si nous adoptons le point de vue de l'âme même de son art, on pourrait dire que c'est le très sobre Syd Shores qui, peut-être plus encore que Gene, révéla le mieux la substantifique ombre de Colan. Syd, en effet, ne craignait pas de négliger certains détails et autres hachures, pour aller à l'essence des aplats anxiogènes et ténébreux. Un peu comme l'éditeur de Raymond Caver qui, malgré les suppliques de l'écrivain, coupa de nombreux passages dans ses nouvelles et, se faisant, contribua à la grande réputation minimaliste de l'auteur. Quoi qu'il en soit, le dispositif visuel de Gene Colan – par la distorsion des formes, la noirceur angoissante, les contre-plongées cadrées très serrées, ou les traits de vitesse omniprésents - vise avant tout l'immersion. Une immersion stressante qui plus est. Pour le dire autrement, l'art de Colan identifie son lecteur à une sorte de reporter de guerre, chargé d'adrénaline et d'une caméra tremblante à l'épaule, accroupi derrière les protagonistes, au cœur d'une action périlleuse souvent (et mouvementée toujours), ballotté dans un monde rempli de bruits, de fureurs, d'obscurité et de secousses ; un monde sous haute tension. Parés à plonger ?

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

IRON MAN # 1

SMART Guide

COMICS • DVD • BR • LIVRES

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

100% MARVEL : MISS MARVEL T1 - MÉTAMORPHOSE

Kamala est une admiratrice de la blonde Captain Marvel. Aussi, le jour où Kamala elle-même reçoit des superpouvoirs, elle ne tarde pas à récupérer un ancien nom de son idole : Miss Marvel ! Mais cette jeune fille n'a pas pour autant le mode d'emploi, l'expérience du super-héroïsme. Elle a, en clair, tout à apprendre. G. Willow Wilson et Adrian Alphona nous proposent une héroïne qui, même si elle porte un nom connu, donne un coup de neuf à l'univers Marvel, quelque part entre Peter Parker et Sam Alexander. Un album en grande partie inédit et bien sympathique.

14,95 € FEV

100% MARVEL : SILVER SURFER T1 - UNE AUBE NOUVELLE

Le Silver Surfer redécolle à nouveau dans des aventures solo, sous la houlette de Dan Slott (*Amazing Spider-Man*) et Mike Allred (*Madman, X-Statix*). Pour cette nouvelle série, Slott donne à l'ex-éclaireur de Galactus une nouvelle compagne de voyage narratif avec Docteur Who. Cette version du Surfer peut se révéler inégale selon les épisodes mais contient ses moments d'humour. Surtout, les deux auteurs produisent un Surfer qui a à nouveau de la personnalité, chose qu'on n'avait pas vue depuis des lustres. Un retour en grâce.

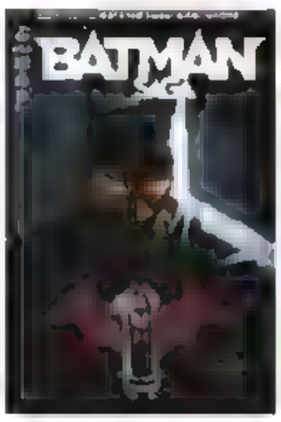
14,95 € MARS

BATMAN - TOME 5

Scott Snyder est un "auteur de fond", qui écrit sur la longueur. Aussi la lecture de son "Batman An Zéro" a un rythme mensuel, en magazine, est une expérience plutôt frustrante. On lui préférera donc cette version en album, qui permet une ration plus massive et une reprise de rythme. Snyder et Capullo lancent maintenant un Batman débutant contre un Sphinx plus dangereux que ce que le héros peut affronter. Un bel exercice au niveau des dessins et des couleurs. Reste la question de taille. Fallait-il vraiment en passer par une refonte des origines de Batman ?

URB 19 € FEV

BATMAN SAGA #34



Deux choses viennent bousculer le contenu de Batman Saga. D'abord et avant tout l'arrivée d'une nouvelle série *Grayson*, en remplacement, après *Forever Evil*, de *Nightwing*. Le protégé de Batman est recruté dans une organisation ultra-secrète qui observe l'univers DC de manière inquiétante. Dick peut-il longtemps jouer les agents doubles ? Pendant ce temps Peter Tomasi (cf. l'interview de ce numéro) et Andy Kubert propulsent Batman contre les forces d'Apokolips pour tenter de sauver Damian Wayne. Selon la personne qui mettra la main sur le cadavre, l'issue sera plus ou moins heureuse.

URB 5,60 € FEV

BATMAN ETERNAL - TOME 1

Attention. Voici une série qu'il va être essentiel de suivre pour comprendre l'évolution de l'univers de Batman (et *Batman Saga* dans les mois à venir). Gotham est en effet attaquée. Mais la menace est insidieuse. Elle frappe certains des alliés les plus proches du justicier et va forcer d'autres héros à faire leur apparition, même dans les murs de la Batcave. Bruce, Catwoman, le commissaire Gordon risquent bien de ne pas en sortir indemne. Et que dire d'un certain visage qu'on pensait oublié depuis le reboot de 2011 ? Plutôt une bonne surprise.

URB 22,50 € MARS

AVENGERS #20

Captain America et ses alliés sont propulsés à travers le temps, dans un périple qui n'est que très lointainement lié à *Original Sin*. Suivant les époques traversées, le cycle est inégal mais la rencontre avec l'homme du futur (*Avengers US #33*) est intéressante. Pendant ce temps les Illuminati se mesurent à une Grande Societé qui n'est pas sans rappeler certains groupes du principal concurrent de Marvel. On regrettera juste que Jonathan Hickman passe beaucoup de temps à installer cette équipe, pour une résolution finalement assez minime. Du potentiel, mais peu exploité.

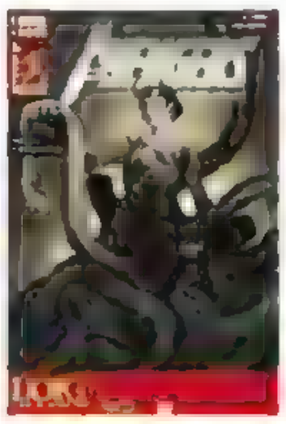
PAN 4,30€ FEV

100% MARVEL : DAREDEVIL T1 - NOUVEAU DÉPART

Daredevil s'offre une nouvelle vie. Ce justicier nocturne et aveugle, bafoué et démasqué, déménage sur la côte Ouest où il lui faut trouver ses marques. Mark Waid, Chris Samnee et Peter Krause continuent de pousser en avant un Matt Murdock qui doit apprendre à vivre... Sans Foggy Nelson ? Que s'est-il réellement passé depuis la fin du volume précédent ? Mark Waid aime jouer avec les nerfs de ses lecteurs mais c'est pour la bonne cause. Daredevil en ressort toujours aussi intéressant et si un passage sur la côte Ouest n'est pas une première pour lui, on sent que les règles changent.

16,95 € FEV

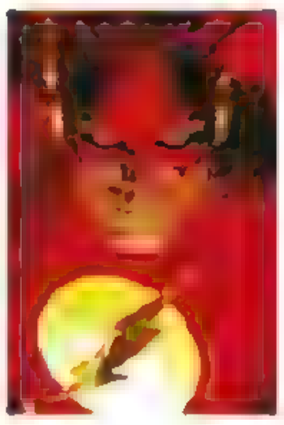
AVENGERS HORS SÉRIE 7 : LOKI - AGENT OF ASGARD 1



Même si Loki n'est que lointainement lié aux Avengers, c'est une bonne idée de packager ainsi cette nouvelle série pour lui donner plus de visibilité. Et elle le mérite. Loki, livré à lui-même, devient en effet l'espion, l'infiltrateur ou le manipulateur au service d'Asgard, pour des missions demandant plus de discrétion qu'un coup de marteau Mais Loki est lui-même au centre d'une machination. Qui peut bien tenter de manipuler Loki ?
La réponse est logique mais bien servie par Al Ewing (*Mighty Avengers*) et Lee Garbett.

MAN 5,50€ FEV

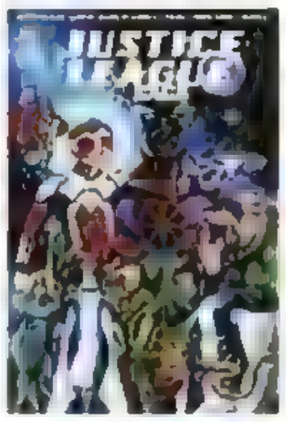
FLASH ANTHOLOGIE



À l'occasion des 75 ans de Flash, Urban consacre au plus rapide des héros cette anthologie qui, contrairement à celles produites jusqu'ici, a la caractéristique de s'intéresser à trois incarnations pour le prix d'une. Ces 400 pages remontent en effet l'histoire de Jay Garrick mais aussi Barry Allen ou encore Wally West, les trois principaux Flash. Au passage on croise évidemment de nombreux adversaires hauts en couleurs et des pièges impossibles dont seul Flash peut se tirer. Flash, c'est un peu l'histoire de l'univers DC à lui seul. La preuve avec ce volume.

URB 25 € MARS

JUSTICE LEAGUE SAGA #16



Sur les cendres de Justice League America naît Justice League United, superbement dessinée par Mike McKone. Jeff Lemire recrute Stargirl, Green Arrow, Adam Strange pour une équipe plus animée, repoussant une attaque extraterrestre. Pas d'aventure de la "vraie" Justice League ce mois-ci mais on retrouve les homologues de Terre 2 tentant de repousser les assauts d'Apokolips ou encore le point culminant de la Guerre des Outsiders ainsi que le retour de la Ligue des Ténèbres. Sur *Flash*, Robert Venditti est bien plus poussif que sur *X-O Manowar*.

URB 5,60 € FEV

JUSTICE LEAGUE SAGA HS #1

L'amitié entre Flash (Barry Allen) et Green Lantern (Hal Jordan) a été l'un des ciments de la Justice League of America ou même de DC Comics pendant des décennies. C'est moins vrai dans les épisodes modernes mais cette saga *Brave And The Bold* de Mark Waid et Barry Kitson nous replonge à l'ère classique, quand les versions du Silver Age apprenaient encore à se connaître. C'est une saga qui remonte à quelques années mais qui reste très plaisante à lire, avec en prime beaucoup d'autres héros (et vilains) impliqués.

URB 5,90 € MARS

ORIGINAL SIN #4

Original Sin vit ses derniers rebondissements tandis qu'on apprend précisément comment le Gardien est mort et qui doit payer le prix pour cette mort. Hélas, ce crossover prenant dans sa première moitié s'affaisse sur la seconde, avec des motivations de plus en plus floues. Qu'espérait donc Nick Fury en recrutant ses candidats ? Pourquoi tous ces gens se battent ? Si Jason Aaron ne glissait pas là-dedans la petite graine de sa nouvelle série Thor, tout cela tomberait un peu à plat. C'est néanmoins joliment dessiné par Mike Deodato.

MAN 4,30 € MARS

BATGIRL ANNÉE 1

Les origines de Batgirl (Barbara Gordon) n'ont jamais été racontées avec autant de détails et de pep's. Qui a réellement entraîné Barbara ? Dans quel ordre est-ce qu'elle a rencontré les plus grands super-héros ? Il y a du fun dans cette saga, sans pour autant que cela tourne au ridicule. Dessins de Marcos Martin obligent, *Batgirl Année Un* devrait aussi plaire à ceux qui ont apprécié les récentes années de la série *Daredevil* de Marvel, avec un petit parfum cartoonesque par endroits. On a ici le même sens du design, de l'ambiance, sans trop en faire.

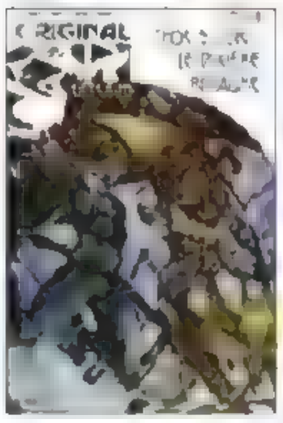
URB 19 € FEV

ORIGINAL SIN EXTRA #2 : IRON MAN VS HULK

Pendant *Original Sin*, Hulk/Bruce Banner a pris conscience d'un secret concernant Tony Stark. Et le géant vert n'est décidément pas du tout décidé à ce que le héros en armure s'en tire facilement. Malheureusement cette minisérie montée en parallèle du crossover ne choisit pas réellement son camp, elle accable untel pour le dédouaner presque aussi vite. Si bien qu'on a l'impression de beaucoup de bruit pour rien. À côté de ça, la revue contient également les débuts du nouveau Deathlok de Nate Edmondson et Mike Perkins, plus captivants (mais courts).

MAN 5,50 € FEV

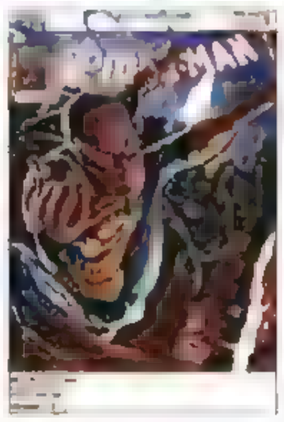
ORIGINAL SIN EXTRA HS #1 : THOR & LOKI - LE DIXIÈME ROYAUME



Si le face-à-face Hulk/Iron Man évoqué précédemment n'est pas renversant, cette saga qui réunit Thor et Loki contre Angela et son peuple installe beaucoup de choses dans la hiérarchie d'Asgard et dans la mythologie d'Angela.
Là, pour le coup, il y a clairement un "avant" et un "après". Qui plus est, une bonne partie de cette exploration du Dixième Royaume est superbement dessinée par Simone Bianchi. Une lecture nécessaire pour comprendre la future série *Angela* et pour le coup une bonne utilisation de la thématique des secrets révélés dans *Original Sin*.

MAN 5,50 € MARS

SPIDER-MAN #2



Peter Parker continue de se réhabituer à sa vie. Mais Felicia Hardy, alias Black Cat, ne compte pas lui laisser de répit. Comme si l'emploi du temps de Spider-Man n'était pas assez chargé, voici qu'il est sur la piste d'une mystérieuse autre personne possédant des caractéristiques similaires aux siennes. À peine arrivé dans le XXIe siècle, Spider-Man 2099 voit son identité secrète sur le point d'être découverte. Mais peut-il faire confiance à la personne qui le pousse dans ses derniers retranchements ? On reste moins convaincu par la série des New Warriors.

MAN 4,80 € FEV

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS - T1

Bryan Hitch et Jonathan Ross élaborent un monde où les superpouvoirs apportent richesse et célébrité. À moins que vous ne soyez parmi ceux qui, bien que "transformés", sont d'un niveau trop ridicule pour prétendre participer à une sorte de sport ultra-violent. Moralité, cette série publiée en VO chez Image Comics tient autant de *Rollerball* que de *Rising Stars*. On regrette que le scénario de Ross soit un peu académique, réservant assez peu de surprises. Hitch s'amuse visiblement plus que pour ses dernières productions chez Image. Une belle saga, mais qui manque un peu d'humour.

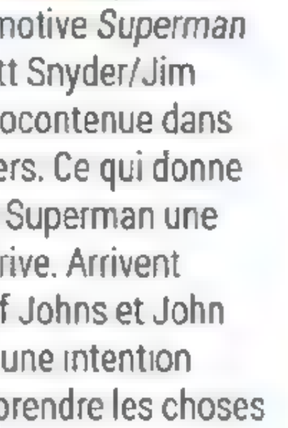
MAR 13 € MARS

SUPERMAN SAGA #14

Ce ne sont clairement pas la saga *Doomed* ou une énième rencontre entre Superman, Batman et leurs homologues de Terre 2 qui vont marquer les esprits. La locomotive *Superman Unchained* (Scott Snyder/Jim Lee) semble autocontenue dans son propre univers. Ce qui donne au magazine de Superman une ambiance de dérive. Arrivent cependant Geoff Johns et John Romita Jr. avec une intention manifeste de reprendre les choses en main. D'où un Superman plus punchy et un Clark Kent obligé de réévaluer ses liens avec le *Daily Planet*. Un petit plus bienvenu.

URB 5,60 € FEV

UNCANNY AVENGERS #6



Si le début de leurs aventures avait été un peu poussif, les *Uncanny Avengers* ont rattrapé le retard ces derniers mois. La preuve avec ces trois épisodes publiés d'un coup, où l'action et la tension sont omniprésentes. L'équipe va forcément y laisser des plumes... Et la Terre elle-même n'est toujours pas assurée de s'en tirer. Pendant ce temps Al Ewing nous en apprend plus sur Blue Marvel et encore plus sur Ronin dans les aventures des *Mighty Avengers*. Deux sagas assez importantes pour les groupes concernés. Clairement une anthologie où l'on ne s'ennuie pas.

5,50 € FEV

Fantastique/Horreur

B.P.R.D. - L'ENFER SUR TERRE T4

Les agents du B.P.R.D. ne chôment pas et dans ce quatrième tome on se rend compte que le titre de la saga est particulièrement bien choisi . les héros, dispersés, attaqués par bien des menaces, des monstres, mutants et autres démons ont tout simplement chaud aux fesses. C'est tout le talent du scénariste John Arcudi d'arriver donner de la dimension même aux personnages les plus secondaires et de faire vivre le Bureau même quand Abe ou Hellboy ne sont pas dans le coin. Toujours fantastique et toujours fascinant, sur plus de 300 pages.

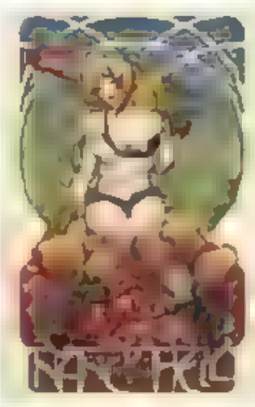
DEL 27,95 € FEV

LOBSTER JOHNSON - T2

Lobster Johnson, le justicier rétro de Mike Mignola, a trop bien fait son travail À force de décimer les rangs de la mafia locale, il s'est attiré son courroux. On lâche à ses basques une tueuse... Bientôt Johnson n'a plus de refuge et le voici traqué par des menaces forcément bizarres (des Indiens à la recherche de scalps ?) et crépusculaires auxquelles le style du dessinateur Tonci Zonjic se prête assez bien. Même si vous ne connaissez pas Lobster Johnson ou son univers, ce tome est assez contenu pour être lu sans chercher d'autres chapitres.

DEL 15,50 € MARS

NANCY IN HELL : VOYAGE EN ENFER



On connaissait les cheerleaders qui devenaient tueuses de vampires. Nancy est une jeune fille américaine qui aime bien la vie .. mais qui n'avait pas anticipé qu'au moment de mourir elle irait droit en enfer. À partir de là, une seule solution : s'en échapper... y compris avec le concours de Lucifer lui-même. Il y a quelque chose dans cette *Nancy In Hell* de Juan El Torres et Juan José Ryp, publié chez Graph Zeppelin, qui évoque un peu l'humour décalé mais sanglant d'un *Army of Darkness*.

DIV 13 € FEV

PROMETHEENS - TOME 1

Herzet & Henscher signent ici un scénario qui n'aurait rien à envier à la Wonder Woman de Brian Azzarello : les dieux du panthéon vivent désormais cachés parmi les humains. Mais l'un des immortels s'est retourné contre les autres et les extermine. Inversement les divinités tentent de le détruire, leurs combats se mêlant à l'Histoire de l'homme... Mais là où l'on bascule carrément dans l'esprit des comics, c'est avec la superbe contribution de Rafa Sandoval (*Incredible Hercules, X-Men: Legacy*...) aux dessins. La combinaison des auteurs est bien trouvée et ces *Prométhéens*, publiés aux Éditions du Lombard, n'ont qu'un défaut... On voudrait déjà la suite..

DIV 13,99 € DISPO

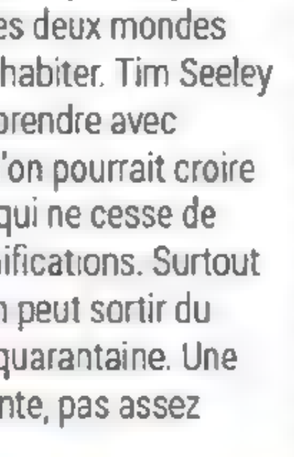
REVIVAL - TOME 4

Revival s'intéresse toujours au thème des revenants, de ces morts qui refusent de mourir. L'héroïne de la série en vient maintenant à suivre la piste d'un trafic de chair réanimée mais l'intrigue va surtout la mettre sur la même trajectoire que *Tony Chu*. Il faut dire que les deux mondes ont tout pour cohabiter. Tim Seeley continue de surprendre avec cette histoire qu'on pourrait croire convenue mais qui ne cesse de générer des ramifications. Surtout que cette fois on peut sortir du périmètre de la quarantaine. Une série bien prenante, pas assez reconnue.

DEL 13,95 € FEV

Science-fiction

BEST OF FUSION COMICS : MARA



Mara est une championne de Volleyball dans un futur où le sport a pris une importance démente (oubliez les finales du mondial, c'est encore plus poussé). Seulement voilà : Un jour, en pleine partie retransmise à la télévision, elle fait preuve d'étranges superpouvoirs. À partir de là, cette superstar est considérée comme une tricheuse et va devoir décider ce qu'elle veut ou peut faire

du reste de sa vie. Servie par Brian Wood (*Star Wars*) et Ming Doyle, Mara est à la fois un personnage attachant et un sujet atypique.

14,95 € MARS

BLACK SCIENCE - TOME 1

Et si vos enfants vous rendaient visite au pire moment possible, quand votre invention pour voyager à travers les dimensions est sabotée et propulse une expédition de fortune dans un univers parallèle ? Avec Rick Remender au scénario c'est seulement le début des ennuis pour Grant McKay, dans une histoire où tout le monde (ou presque) paraît sacrifiable. Et les dessins de Matteo Scalera sont tout simplement envoûtants. C'est de la science-fiction avec un visage humain, où les héros font ce qu'il faut pour vivre... sans forcément y arriver. Palpitant.

URB 10 € FEV

CLONE - TOME 3

Les clones sont déclarés hors-la-loi. Ce qui pousse bien sûr les copies génétiques à entrer dans la clandestinité pour échapper aux poursuites et à la destruction Mais fuir la loi est une chose. Quand une organisation inconnue, qui n'observe aucune règle, se lance, elle aussi, à la chasse aux clones, l'affaire se complique. Cette fois Luke et ses copies ne peuvent plus espérer grand-chose. Mais au fait... pourquoi est-ce qu'on leur en veut à ce point ? Une BD de Skybound/Image très cinématographique dans l'esprit..

DEL 15,95 € FEV

STAR WARS - TOME 4

Ce quatrième tome, "la fin du chemin", porte bien son nom puisqu'il s'agit de la conclusion de la série *Star Wars* régulière produite jusqu'ici par Dark Horse. Brian Wood mène jusqu'au bout les aventures de Luke Skywalker, Leia, Han et des autres, dans un contexte faisant immédiatement suite à *La Guerre des Étoiles*. Comme c'est le même choix effectué par Marvel lors de sa reprise avec la série de Jason Aaron, c'est bien que Dark Horse était sur la bonne voie. Cet arc ultime est marqué par un Darth Vader bien décidé à en finir avec ses adversaires. Tous les personnages secondaires sont-ils à l'abri ?

DEL 14,95 € MARS

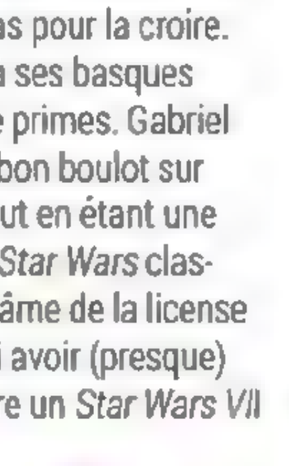
STAR WARS LEGACY SAISON II - TOME 3

Dans la famille Solo, on n'a pas de chance avec les chasseurs de primes. Ania étant recherchée pour meurtre, non seulement elle perd la confiance de quelques amis mais elle devient encombrante. On ne se précipite pas pour la croire. Pire : on a lâché à ses basques des chasseurs de primes. Gabriel Hardman fait du bon boulot sur cette série qui, tout en étant une extrapolation du *Star Wars* classique, conserve l'âme de la license originale. De quoi avoir (presque) l'impression de lire un *Star Wars VII* avant l'heure

DEL 14,95 € FEV

patrimoine

ABOMINABLE PAT HIBULAIRE



Quand le chat n'est pas là, les souris dansent... Mais chez Disney il ne faudrait pas pour autant passer sous silence le rôle de l'affreux chat Pat Hibulaire. Voleur et brutal, ne serait-il pas l'un des super-méchants les plus anciens des dessins animés et des comics ? Cette anthologie, publiée par Glénat, permet de recentrer et restituer les pires faits d'armes de l'adversaire de Mickey, dans des histoires de Floyd Gottfredson. Une bonne idée que cet album thématique (qui redore un peu le blason d'un personnage qui date d'avant le célèbre rongeur), explorant autrement l'univers de Mickey !

DIV 14,95 € FEV

FANTAX - TOME 5

Ils l'ont fait ! Les héritiers de Pierre Mouchot arrivent au terme des réimpressions des aventures de Fantax, personnage injustement tombé dans les oubliettes de l'histoire de la bande dessinée. Dans ce cinquième tome, toujours publié par Connaître Chott, le super-héros français vêtu de rouge et de noir lutte une nouvelle fois contre la pègre et d'obscures conspirations. Mais l'épreuve la plus terrible va le frapper personnellement, quand ses adversaires s'en prennent à sa famille. Pour l'occasion l'éditeur a demandé à Bob Rocca (90 ans !), un des ex-collaborateurs de Mouchot, de signer la couverture.

DIV 26 € MARS

LA JEUNESSE DE PICSOU - TOME 5

Glénat continue de publier dans l'odre chronologique les aventures de Picsou et sa famille, dessinées par Don Rosa. Les histoires sont parfois extravagantes comme par exemple Donald et Gontran qui s'affrontent pour représenter Donaldville aux Jeux Olympiques de Lillehammer. D'autres sont parmis les classiques du maître comme l'histoire pour les 50 ans de Picsou ou celle où le dissoutou provoque des catastrophes. Entre chaque BD, Don Rosa nous offre des éclaircissements et nous fait partager son amour des canards de Disney. À noter qu'il ne reste que deux tomes pour terminer cette collection.

DIV 29,50 € DISPO

HORS COLLECTION : CAPTAIN AMERICA - BICENTENAIRE

Soyons honnêtes, le retour de Jack Kirby sur Captain America, dans les années 1970, n'est pas le pinacle de la carrière du "King des comics". Mais ce passage reste très influent encore aujourd'hui et on en retrouve la trace sous diverses formes dans le Captain America moderne. Cette histoire spéciale, marquant le bicentenaire des USA, restait inédite à ce jour en France. Et c'était une lacune qu'il convenait de corriger. Cap dérive à travers le temps et se retrouve à revisiter quelques moments cruciaux de l'histoire américaine, apprenant peut-être quelques vérités oubliées sur ses ancêtres.

25,50 € FEV

GOON - TOME 12

Les tomes passent et Eric Powell, l'auteur de *The Goon*, ne se calme pas. La preuve avec ce nouveau volume qui cultive non pas une grande saga mais plusieurs histoires courtes qui permettent à Powell de partir dans des directions différentes pour le bonheur du lecteur. On a droit ainsi à une sorte de "créature des marais", à une rencontre avec Billy The Kid (autre personnage de Powell) ou encore à une aventure assez "hispanique". L'important c'est que *The Goon* ne perd rien de sa force (au propre comme au figuré). Cette profusion d'histoires donne de la densité. Et c'est fun !

DEL 15,50 € MARS

DOCTOR WHO CLASSICS - T1

Après s'être intéressé aux incarnations classiques du Docteur, French Eyes remonte plus loin pour nous ressortir des trésors produits il y a quelques années dans le magazine officiel de *Doctor Who*, en Angleterre. Ce premier volume s'intéresse au quatrième Docteur, celui qu'on reconnaissait par son écharpe, à la fin des années 1970. Mais c'est toujours le même Tardis et pour le coup, la fine fleur de la BD anglaise (Pat Mills, John Wagner, Dave Gibbons...) est de la partie.

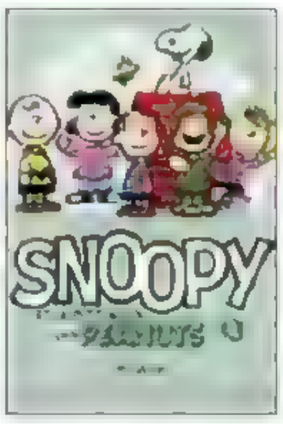
DIV 14,90 € FEV

MARVEL CLASSIC : SPIDER-MAN TEAM-UP - L'INTÉGRALE 1977-1978

Marvel Team-Up, c'était cette série où Spider-Man rencontrait à chaque fois un héros différent de Marvel. Bien souvent les auteurs ont traité la chose comme un boulot de commande mais, vers 1977, Chris Claremont et John Byrne (plus connus pour leur run sur les X-Men s'y sont donné rendez-vous pour des épisodes historiques où Peter Parker fait équipe (ou parfois s'oppose) à des personnages aussi divers que Captain Britain, Miss Marvel, Iron Fist, Havok ou Tigra. Cette période est devenue LE grand moment de la série, s'il ne fallait en garder qu'un et voici donc un recueil qu'il fait bon posséder.

MAR 29,95 € MARS

SNOOPY ET LE PETIT MONDE DES PEANUTS - T4



L'univers popularisé par Charles M. Schulz continue sa rétrospective dans une version remastérisée et voici donc le chien philosophe Snoopy et les Peanuts qui atteignent (sans encombre) les années 1976 et 1977 de ces sunday strips. Ce classique résiste au temps, à plus forte raison parce que ces albums rendent à la BD de Schulz la force et la simplicité des couleurs et du trait d'origine. Les strips publié sur du bon papier, cela ne coulait pas de source à une époque. Profitons donc de ce format nettement plus adéquat. D'autant que la poésie de l'auteur ne se démode pas.

DEL 15,50 € MARS

AUTRES HORIZONS

BEST OF FUSION COMICS : KINGSMAN - SERVICES SECRETS

Il n'y a plus de valeur, ma bonne dame ! Ainsi, au moment de recruter la prochaine génération d'agents secrets, Jack doit faire avec son neveu. Un jeune homme doué... s'il n'avait pas systématiquement fait les mauvais choix et ne tenait pas plutôt de la fripouille des faubourgs. *Secret Service* reprend un peu des thèmes chers à Mark Millar. On est un peu dans un Wanted appliqué aux archétypes de l'espion. Mais le scénario et le dessin (de Dave Gibbons) ne s'accordent pas toujours, donnant parfois un résultat un peu guindé. Une publication en parallèle de la sortie du film de Matthew Vaughn.

16,95 € FEV

DEATH SENTENCE

Et si les superpouvoirs étaient une maladie sexuellement transmissible ? Raison de plus pour aimer son prochain ou sa prochaine ? Oui mais voilà, la maladie en question est mortelle. Quand vous l'attrapez, vous avez des pouvoirs mais il ne vous reste que quelques mois à vivre ! Trois personnages de cet album de Monty Nero et Mike Dowling - paru dans *Clint Magazine* (la revue de Mark Millar) et chez Titan Publishing - ramassent le virus et doivent, à partir de là, décider ce qu'ils vont faire du temps qui leur reste. Partir en héros ou tout détruire sur leur passage ? Une vision assez fraîche des "pouvoirs".

DEL 16,95 € FEV

DEUX FRÈRES

Des jumeaux se retrouvent au Brésil, après cinq années de séparation. Un thème qu'on croirait taillé sur mesure pour les auteurs, ces deux frères que sont Gabriel Bà et Fàbio Moon. Mais il s'agit en fait de l'adaptation d'un roman de Milton Hatoum, dans lequel les deux protagonistes, Yaqub et Omar, en viennent à se détester "cordialement". Avec certains codes de la BD biographique, Bà et Moon racontent quelque chose qui, à d'autres égards, évoque un peu certaines tragédies grecques. Les cicatrices sont en effet nombreuses. Les deux frères ennemis sauront-ils en finir avec le passé ?

UNI 22,50 € MARS

DOCTORS

Les éditions Çà et Là viennent de publier leur 100e BD avec ce *Doctors* signé Dash Shaw. Mais, malgré le titre, ne vous attendez pas à des docteurs façon urgence. Non, là il est question d'une machine qui sert à ranimer les morts quelque temps, de manière à ce que les vivants puissent leur faire leurs adieux. Le problème est que l'expérience est traumatisante pour tout le monde : les "revenants", leurs familles et même ceux qui actionnent la machine. Et si, finalement, des gens n'avaient pas envie de revenir de l'autre côté ? Et si nous n'avions pas, nous-mêmes, forcément envie de les revoir ? Dash Shaw nous donne un récit étrange mais à la fois très intimiste, à plus forte raison parce que son graphisme tourne le dos aux convenances codées des BD de science-fiction.

DIV 14 € DISPO

NOWHERE MEN - TOME 1

La science peut tout résoudre. Il suffit de quelques hommes de bonne volonté pour y arriver. C'est le point de départ de cette série produite par Eric Stephenson (grand ponte d'Image Comics) et Nate Bellegarde. Un récit optimiste ? Non ! Car quand les plus grands esprits scientifiques s'unissent pour résoudre les grands problèmes du monde, vient un moment où l'on doit se demander s'ils n'ont pas perdu de vue leur objectif. L'enfer est, on le sait, pavé de bonnes intentions. Et les personnages de Stephenson risquent la sortie de route plutôt que l'utopie.

DEL 17,95 € MARS

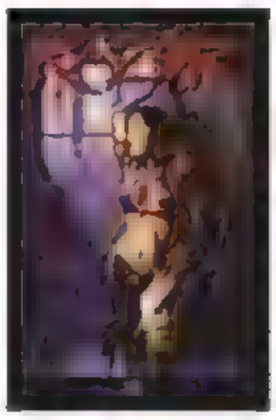
RASL - TOME 3

Rasl, le voleur interdimensionel de Jeff Smith, continue sa fuite en avant à travers les univers Le problème étant... à quoi bon fuir quand on est poursuivi de monde en monde par quelqu'un qui possède la même technologie que vous ? Le récit de Smith peu se prendre comme un précurseur de

la "science-fiction baroque" (*Saga, Black Science, Low...*) qui anime la BD américaine en ce moment. Et avec ce troisième tome l'auteur ne lâche rien en ce qui concerne l'originalité du trait ou du scénario. Un rendez-vous atypique !

DEL 15,95 € MARS

RAZOR - TOME 3



En bonne bad girl des années 1990, le moteur de Nicole Mitchell, alias Razor, est la tragédie familiale. Seulement voici que sa sœur refait surface et qu'elle est encore plus dangereuse qu'elle. Attendez-vous à de la tueuse à forte poitrine et à une ambiance dark dans ce récit d'Everette Hartsoe et Richard Pollard. Clairement un exercice de genre pour les fanas des deux premiers albums. Ce troisième volume (en noir et blanc à fait quand même 100 pages pour 9 euros ce qui, en dehors des kiosques, n'est pas un mauvais ratio.

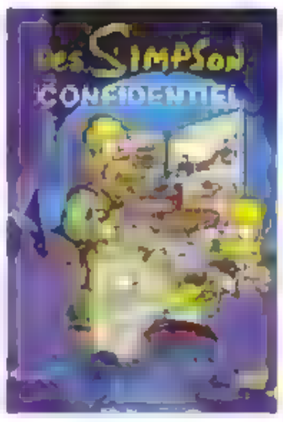
DIV 9 € FEV

SCOTT PILGRIM T3 (Couleurs)

Milady poursuit la réédition en couleurs du *Scott Pilgrim* de Bryan Lee O Malley. L'occasion de découvrir l'univers de Scott dans une ambiance différente. Par contre, au niveau des ennuis, rien ne change pour ce pauvre héros, toujours poursuivi par les ex de sa chère Ramona. Celui qui s'attaque à lui cette fois-ci a une "valeur ajoutée" : il est lui-même sorti avec une des ex de Scott. On appelle ça l'arroseur arrosé.

DIV 19,90 € FEV

SIMPSON - TOME 26



Les Simpson ne s'épuisent pas, puisque les voici arrivé à leur 26e tome chez Jungle. Pour l'occasion Chuck Dixon (scénariste que l'on associe plus à Batman, Robin ou au Punisher) a concocté quelques mésaventures à la famille jaunâtre. Entre autres cocasseries, un annonciateur de l'apocalypse maya décide de faire de Bart son successeur. On peut imaginer que, dans le contexte de l'histoire, cela n'augure rien de bon. Un album destiné surtout aux inconditionnels du dessin animé.

DIV 10,45 € FEV

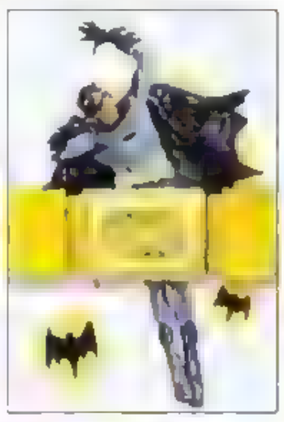
SOUTHERN BASTARDS - T1

On vous en parlait il y a quelques pages : *Southern Bastards* est un titre d'Image Comics qui réunit le scénariste Jason Aaron *(Wolverine & The X-Men, Scalped...)* et le dessinateur Jason Latour. L'histoire ? Un très sale plan. Earl arrive dans une bourgade pour régler des histoires de famille, liées à la maison d'un oncle. Mais... à Craw County, on a de la mémoire. Les rancœurs familiales sont tenaces et Earl va vite aller de problème en problème. Un soupçon de faits divers, un poil de *Délivrance*, une ambiance bien tordue où il faut se méfier de l'Amérique profonde...

URB 10 € MARS

patrimoine

BATMAN : DANS LES COULISSES DE LA SÉRIE TV



Oubliez *Gotham* ! La série TV qui a porté Batman sur le petit écran, c'est cet ovni désopilant des années 1960, qui a changé considérablement la popularité du personnage, au point d'altérer le destin du comic-book. Grand-Guignolesque ? Kitsch ? Oui, mais Adam West et sa bande ont modelé la perception que nous pouvons avoir aujourd'hui de Batgirl, Catwoman, du Sphinx et de nombreux autres personnages. Ce livre de Huginn & Muninn s'intéresse pendant près de 200 pages aux secrets de la production de cette bat-série finalement si attachante.

DIV 29,90 € MARS

COMICS STRIPS, UNE HISTOIRE ILLUSTRÉE

Jerry Robinson était un vétéran des comics, ayant (entre autres choses) participé à la création du Joker et de Robin ! Mais sur les dernières décennies de sa vie c'était devenu un théoricien et un historien de la BD américaine. Ce livre le voit se pencher sur plus d'un siècle de comic strips, avec bien sûr des références comme *Little Nemo* ou *Calvin & Hobbes*. Une vraie galerie de personnages et d'auteurs, racontée par un maître qui fut, dans son enfance, l'un des premiers lecteurs de cette BD populaire.

URB 29 € MARS

ENCYCLOPÉDIE SPIDER-MAN

Hachette publie une encyclopédie consacrée à Spider-Man ou, plus précisément aux 200 personnages liés au périmètre du "Tisseur de Toile", pour à peine plus de pages. Le genre d'ouvrage qui est a prendre avant tout comme un pense-bête, à offrir en priorité à ceux qui cherchent encore leurs marques dans la série, à de jeunes lecteurs où à un public qui, ayant découvert Spidey via le grand écran, voudrait en savoir plus sur les comics d'origine. À noter, aussi, que pour une encyclopédie, le prix est plus que raisonnable.

DIV 15 € FEV

EXPOS

TOULOUSE GAME SHOW SPRINGBREAK 2015

Le Toulouse Game Show revient pour son édition de printemps, avec au programme de nombreuses animations orientées jeux vidéo ou séries TV (parmi les premiers acteurs annoncés, on compte Michael Shanks, le Daniel Jackson de *Stargate* mais aussi Hawkman de *Smallville*). L'événement profitera également d'un coin estampillé "Comics Zone" avec le concours d'Hype Media, dont le programme détaillé ne nous était pas communiqué au moment du bouclage.

TGS Springbreak, les 4 et 5 avril 2015, Diagora - Toulouse Labege.

DVD / BLU RAY

JUSTICE LEAGUE WAR

Les films d'animation DC se succèdent... et collent aux comics. Ainsi, après *Flashpoint* l'année dernière, c'est au tour du New 52 de connaître une version animée. Redécouvrez les origines de la Justice League, d'après le récit de Geoff Johns et Jim Lee. Urban propose un double pack : livre + Blu ray pour un prix imbattable !

URB 20 € MARS

KRONOS

Ces derniers temps Original Watts a fait beaucoup (à travers l'Archer Blanc ou le livre sur les Sup'Héros) pour rendre à nouveau disponible l'œuvre super-héroïque de Jean-Yves Mitton, qui plus est dans un format durable. Bien qu'il ne soit pas vraiment un héros masqué, il était logique de voir arriver un jour une réédition de Kronos, le naufragé de l'espace-temps, jadis publié dans les pages de Titans, chez Lug. C'est chose faite avec ce recueil, qui profite du même type de restauration que l'Archer Blanc. Une petite perle, avec un Mitton qui, bien souvent, évoque un peu John Buscema.

DIV NC MARS

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD Américaine...

RUSS

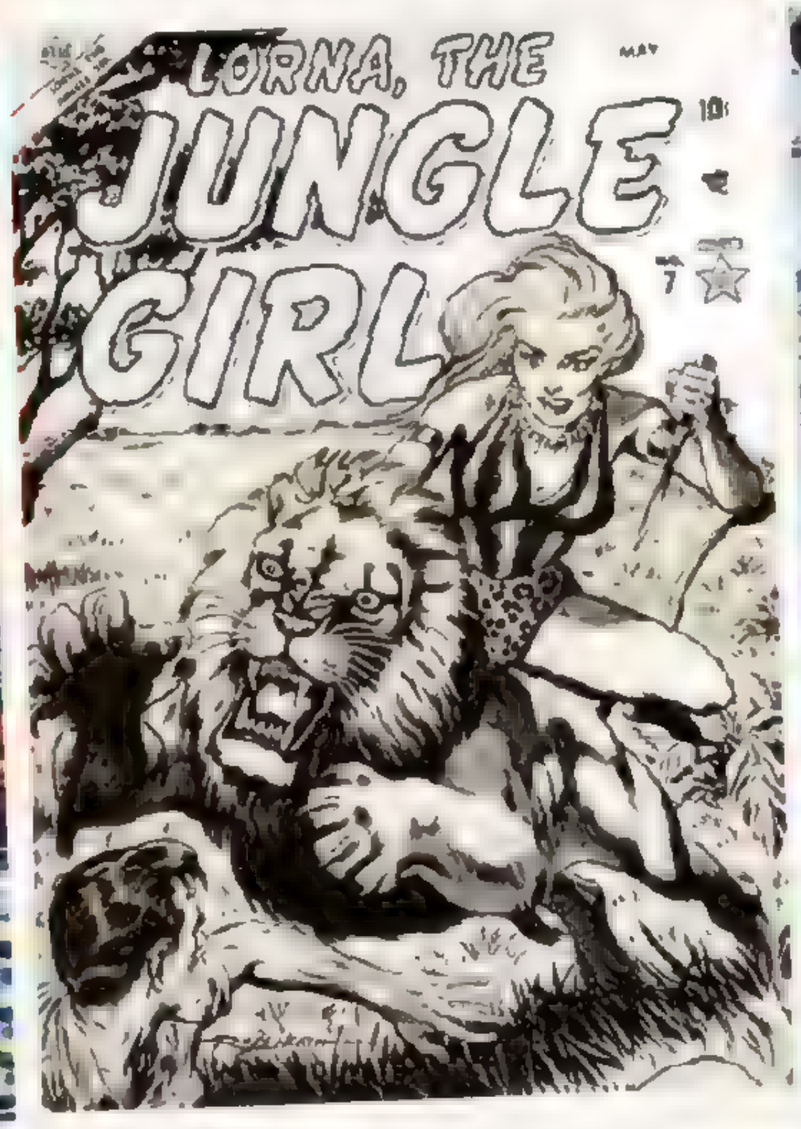
LE DESSINATEUR RUSS HEATH N'A JAMAIS REÇU LA RECONNAISSANCE QUI LUI REVIENT. VÉTÉRAN D'UNE RÉGULARITÉ EXEMPLAIRE, IL A ÉTÉ COMME ESTOMPÉ DANS L'OMBRE DES KIRBY OU KUBERT. SANS DOUTE AUSSI PARCE QU'IL A SOUVENT TRAVAILLÉ SUR DES "TITRES DE GUERRE" ET QUE, DANS UNE INDUSTRIE DOMINÉE PAR LES SUPER-HÉROS, C'EST UN HANDICAP.

88 ans, Russ Heath est encore de ce monde. Et tant mieux! Mais l'homme passe sous le radar d'une bonne partie du public. Peut-être parce que c'est un artiste réaliste, inspiré par un père qui était un véritable fermier américain (un "cow-boy") et un passage de quelques mois dans l'armée, vers la fin de la Seconde Guerre mondiale. Un homme discret, oui, mais un, style magnifique. Ce dessinateur autodidacte a commencé à travailler pour les éditeurs de comics à partir de 1942, alors qu'il finissait ses études (dessiner des comics, c'était alors son job d'été) C'est dans l'après-guerre qu'on le retrouve chez Timely Comics (ancêtre de Marvel) sur des séries comme *Kid Colt* ou *Two-Gun Kid*. À l'époque le récit de super-héros est en récession. On lui en propose peu. C'est bien le western qui va devenir le creuset de sa carrière, avec des choses comme *Reno Browne, Hollywood's Greatest Cowgirl*. Bien entendu cela correspond à son histoire familiale, mais Heath n'est pas monomaniaque. Quand Timely se met à l'horreur, son style noir, avec des personnages crédibles, peu exagérés et anatomiquement parfaits, convient tout à fait. En 1950, Russ Heath est aussi le cocréateur de Marvel Boy, éphémère super-héros uranien. Mais de toute manière c'est avec les *Arizona Kid* ou les anthologies d'horreur qu'il est le plus percutant. Il enchaîne, toujours chez Marvel, un virage vers la guerre avec des titres comme *Battlefield, Combat, Men In Action, War Comics*... Ce talent pour les histoires militaires explique aussi peut-être pourquoi, quand on le charge de ramener Human Torch (l'androïde des origines) en 1954, l'épisode contient un passage où le héros règle à sa manière la guerre en Europe, en incinérant lui-même Hitler. Mais Heath n'est déjà plus le dessinateur d'un seul éditeur. Dès 1951 il a fait un court passage chez EC Comics (*Frontline Combat, Mad*) ou commence à travailler aussi pour DC Comics. Sa trajectoire autonome lui donne un style très particulier, un trait reconnaissable. Niveau réalisme, Heath joue au coude-à-coude avec un Joe Kubert ou ce que dessinera plus tard l'anglais Dave Gibbons. Son souci du réalisme le pousse, à certaines périodes, à s'acheter de l'équipement militaire pour être sûr de bien représenter les accessoires utilisés par les GI. Ce qui n'empêche pas l'humour. *Metal Hurlant* traduira ainsi en France dès 1973 son *Cowgirls at War*, une BD satirique ou des filles à fortes poitrines doivent lutter contre les nazis, dans une ambiance à mi-chemin entre Quentin Tarantino et Russ Meyer.

Heath ne doit pas grand-chose à ses collègues. Il s'inspire peu de ses contemporains. C'est bien simple : il pense comme un peintre. La composition de bon nombre de ses couvertures montre un caractère à part, reconnaissable. Ses GI ou ses victimes de récits d'horreurs sont souvent figés, le regard fatigué, lunaire, horrifiés de ce qu'ils voient ou de ce qu'ils font. Cette pensée du peintre, c'est peut-être ce que percevra Roy Lichtenstein en pillant des cases de Heath pour ses dessins de pop art dans les années 1960. Russ Heath, c'est l'homme providentiel quand, à des moments différents de sa carrière, on va lui proposer de remplacer Joe Kubert sur les aventures du Sgt. Rock. Chez DC, il co-créé aussi des aventuriers réalistes comme les *Sea Devils* ou un récit guerrier pour le coup un peu plus barré : *Haunted Tank* (un char hanté par

HEATH

LE GÉNIE AU SECOND PLAN



l'esprit d'un général confédéré, lancé avec l'éditeur/scénariste Robert Kanigher). Russ Heath, c'est aussi un tempérament adorable. Heath travaille aussi, entre autres choses, pour Warren Publishing. Son réalisme propice à l'horreur fait de lui quelqu'un de tout indiqué pour une histoire intitulée *Yellow Heat*, une représentation très détaillée de l'Afrique... qui se conclut sur une scène de cannibalisme! Heath illustre le récit superbement, sans tomber dans le vulgaire. Il traverse toute sa carrière sans clash notable. Il entretient en particulier une amitié forte avec un collègue, Ross Andru, un autre protégé de Kanigher (dessinateur de *Wonder Woman*, des *Metal Men* et, plus tard, de *Spider-Man*). Il travaille aussi au sein du Continuity Associates Studios de Neal Adams. Mais les comics payent peu. Et Russ accordera de plus en plus de temps à de l'illustration publicitaire puis deviendra dessinateur dans le secteur de l'animation. Il sera aussi très actif pour ce qui est des strips (*Terry and the Pirates*, *Little Annie Fanny*, *The Lone Ranger*). Ralentissant un peu la production à partir des années 1980, il reste présent. On le croise sur des épisodes de *Moon Knight*, du *Punisher*, *The Nam*, *GI Joe*, le roman graphique, avec *Hearts and Minds : a Vietnam Love Story* (Marvel) ou *Enemy Ace : War in Heaven*. En 1991, sans doute parce que Dave Stevens n'est pas un artiste assez rapide, c'est à Heath qu'on demande dessiner l'adaptation officielle de *Rocketeer*. Finalement sa plus grosse percée visible dans le super-héroïsme vient en 1993 avec un arc entier de *Batman : Legends of the Dark Knight* (#46-49). En 2005, quand il dessine chez Wildstorm la minisérie *Legend* (inspirée du roman *Gladiator*, le "prototype" de Superman), il a... 79 ans. On le retrouvera trois ans plus tard sur la série *Immortal Iron Fist* (où il dessine essentiellement les flashbacks liés à Orson Randall, l'Iron Fist des années 1930). Depuis 2009, Heath n'a plus dessiné de comic-book entier mais produit encore des couvertures ou des illustrations. Le secret de cette longévité dans le métier est moins glorieux, n'ayant pas de pension, Heath vit dans une relative misère. Fin 2014, il expliquait, dans une page de BD, comment Roy Lichtenstein s'est fait des millions en imitant ses cases et comment lui, devait se contenter de peu pour faire ses courses. Heureusement il racontait aussi comme Hero Initiative, l'association d'aide aux créateurs de comics, le soutient régulièrement. Russ Heath, à 88 ans, reste un des dessinateurs les plus doués. Un magnifique livre, *Flesh & Steel : The Art of Russ Heath*, est sorti l'an dernier aux USA (tiré du catalogue d'une exposition qui lui fut consacré en Espagne) édité par IDW avec le soutien des éditions Déesse. Et c'est un hommage justifié. Russ Heath, c'est un géant que peu de gens remarquent. Peut-être parce qu'ils ne regardent pas assez haut.

Flesh & Steel, une ode au talent de Heath.

X.F.

TONNERRE MÉCANIQUE

Bien avant Arrow ou les Agents du S.H.I.E.L.D., la TV américaine avait appris à créer des justiciers sans forcément passer par la case "comics" mais en respectant cependant des archétypes du genre. Pour preuve, *Street Hawk* ("le Faucon des Rues", rebaptisé "Tonnerre Mécanique" en France).

Dès les années 1970, les chaînes américaines avaient lancé des personnages à superpouvoirs tels que le cyborg de l'Homme qui valait 3 milliards ou l'être amphibie de l'homme de l'Atlantide. À partir de 1982, cependant, le succès de *Knight Rider* («K 2000» en France) lança la mode des justiciers à véhicule. Dans le sillage de l'agent Michael Knight et de sa voiture Kitt, d'autres «clones» allaient apparaître, construits sur une même architecture. À chaque fois le pilote est une forte tête qui ne trouve pas sa place dans les forces de l'ordre traditionnelles, un peu tête brûlée et un poil cynique, à qui l'on confie un prototype pour faire régner la justice dans un certain chaos. En 1984 *Supercopter* importera cette configuration. La même année, la chaîne ABC lance un ersatz plus proche de *K2000* en remplaçant la voiture par une moto. À l'origine le show et le héros doivent se nommer *Falconer* ("le Fauconnier") mais la production se rend compte que le nom est déjà réservé, ce sera *Street Hawk* (alias *Tonnerre Mécanique* chez nous). L'histoire repose sur un jeune policier, Jesse Mach, qui ne peut plus exercer à cause d'une blessure au genou. C'est alors qu'il tombe sur Turtle, un scientifique qui vient de mettre au point une moto expérimentale qui pourrait aider à ramener de l'ordre dans la ville. L'engin est en effet une véritable Batmobile sur deux roues, avec un certain nombre de gadgets embarqués. Elle est même équipée de lance-missiles. Mach retrouve toutes ses capacités après une opération chirurgicale. Il peut alors devenir un mystérieux motard vêtu de noir, qui s'attaque aux gangs de la ville. Le postulat n'est certes pas très subtil. Rien que les noms ("Mach" pour la vitesse et "Turtle", le plus lent du duo), c'est déjà tout un programme. Pour incarner le héros principal, la production

pense à George Clooney. Mais c'est un inconnu qui a à peine 23 ans à l'époque. On lui préfère l'acteur Rex Smith, qui fait déjà la une des magazines people. Clooney jouera un petit rôle dans un des épisodes. Pour le pilote, c'est Christopher Lloyd (plus connu par la suite pour son rôle de Dr. Emmett Brown dans *Retour vers le futur*) qui joue le méchant. Beaucoup de choses dans la série font appel au folklore des super-héros, comme la base secrète et sa sortie déguisée derrière un panneau publicitaire. Et tout cela doit débuter à l'automne 1984... mais la chaîne freine des deux pieds et se dégonfle. Ce n'est que quelques mois plus tard, en janvier 1985, qu'elle diffuse le programme, c'est-à-dire le pilote et douze autres épisodes. Il faut dire qu'il y a le feu au lac : la concurrence affiche un succès rayonnant avec *Dallas* à la même heure. Autant dire qu'on envoie *Street Hawk* au casse-pipe. C'est donc un échec aux États-Unis, alors que la série s'exporte très bien et se comportera bien lors des rediffusions. Mais dans les coulisses, le feuilleton est un enfer à tourner. Si l'on regarde bien, la moto n'arrête pas d'évoluer – les techniciens étaient obligés de la réinventer. Dans l'épisode pilote, elle était tellement bardée d'éclairages faussement high-tech que la batterie de l'engin se vidait en quelques instants. Sur le plateau, les problèmes sont nombreux. C'est une série d'action (pour l'époque) en milieu urbain. Il y a parfois des accidents. Comme quand les spécialistes des effets spéciaux déclenchent une explosion qui détruit toutes les vitres du quartier. Outre les mauvaises audiences face à *Dallas*, le coup de grâce survient quand le fabriquant Honda attaque le studio pour infraction à son copyright. Le constructeur de motos, commercialise en effet une moto noire (très différente) dont le nom est Night-Hawk et réclame 250 millions de dollars ! Dans ces conditions, mieux vaut ranger la moto, oublier la série et arrêter les frais sans enchaîner sur une deuxième saison. Ironiquement le merchandising, lui, était déjà en marche et l'on a pu voir apparaître des jouets et même des jeux vidéo. Mais pas de comics... Pour ce qui est de Rex Smith, il incarnera quatre ans plus tard un autre super-héros. C'est lui qui fut le premier Daredevil à l'écran, dans le téléfilm *Le procès de l'incroyable Hulk*. Ces trente dernières années bien des séries télévisées ont refait surface, ont été rebootées ou ont profité de "saisons supplémentaires" sous forme de BD. Pas *Street Hawk*, qui semblerait pourtant facilement adaptable... mais la plainte de Honda (dont l'instruction est suspendue) explique sans doute cela.

Xavier Fournier

Par Kevin Cannon,
auteur de FAR ARDEN,
500 pages d'aventures délirantes
mêlant conquête spatiale, morses
sanguinaires, astronautes fous, femmes
fatales ambiguës et pirates de Sibérie...

CRATÈRE XV

« On se gardera bien de raconter ce Cratère XV mais c'est une merveille de précision, de storytelling, un mélange insolent d'actions, de rebondissements mais surtout d'émotions. »
Fluctuat

« Le dessinateur démontre vraiment une maîtrise de tous les instants et son plaisir de conter est plus que contagieux ! 500 pages qui filent comme l'éclair. »
BD Gest'

« BD écolo mais pas donneuse de leçon, comic book d'aventures mélancoliques, récit choral mais misanthrope, Cratère XV est tout aussi remarquable que l'était Far Arden. »
Libération

14 x 18 cm, relié
496 pages n&b
Prix de vente : 25 euros
Disponible en librairie

Également paru
chez çà et là : *Far arden*
www.caetla.fr

çà et là
10 ans

QUICKIES

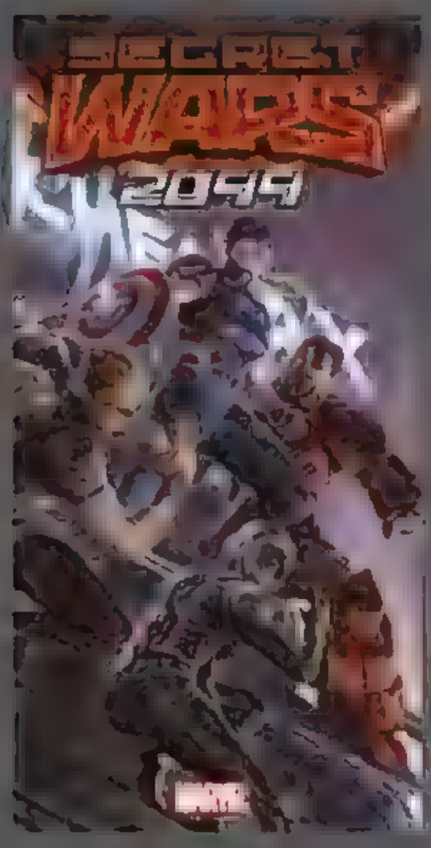
60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

MARVEL VERS UN REBOOT?

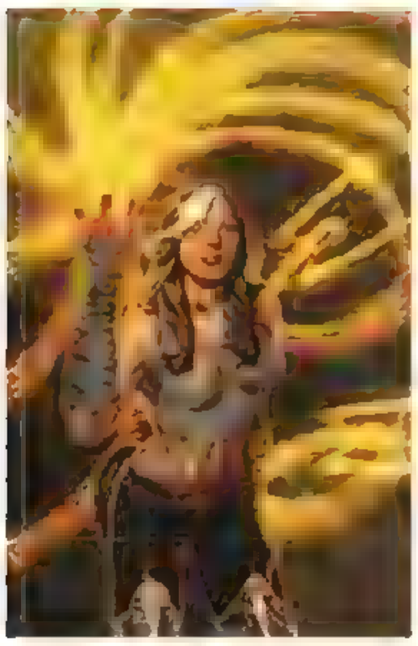
Marvel Comics fait monter les enjeux en annonçant carrément... la fin de son univers partagé et son remplacement par une nouvelle continuité ! Concrètement, le début de série *Secret Wars* verra l'univers classique percuter l'univers Ultimate puis fusionner avec une myriade de réalité pour former Battleworld, le monde où se déroulera *Secret Wars*. Mais l'idée est que l'univers qui en sortira formera une nouvelle continuité. Marvel, qui communique vraiment sur l'idée de "la fin" de son monde, aurait donc son reboot, objet de nombreuses rumeurs depuis que DC Comics a fait le sien en... 1986 ? Oui et non. En tout cas on demande à voir. Il est certain que l'éditeur des Avengers cherche depuis des années une porte de sortie honorable pour en finir avec l'univers Ultimate, arrivé en bout de course. Importer Miles Morales et quelques rares héros Ultimate bankables aurait un sens. Brian M. Bendis et Mark Bagley participent d'ailleurs à la chose avec une minisérie intitulée *Ultimate End*. De la même manière il est bien possible que l'éditeur en profite pour se livrer à un inventaire de certaines origines un peu dépassées (tout comme l'origine d'Iron Man avait été mise à jour par Warren Ellis et Adi Granov sans trop de douleur). Possible, aussi, que certains personnages liés à des paradoxes temporels (*All-New X-Men* par exemple) fassent l'objet d'un tri. De là à y voir une remise à zéro de l'ampleur de ce qui s'est passé en 2011 chez DC, il y a encore un pas à franchir. Et il va falloir surveiller *Secret Wars* pour savoir si c'est du bluff. Il serait quand même étonnant que quelques séries nouvelles comme *Thor* soient rebootées. Ce qui est sur c'est qu'un grand nombre de titres vont s'arrêter (et sans doute redémarrer) en parallèle de *SW*. On savait que les titres *Avengers* de Jonathan Hickman arrivaient à leur terme, que le *Daredevil* de Mark Waid se terminait... Mais les *Fantastic Four* aussi et voilà maintenant que Brian Michael Bendis annonce son départ des titres mutants avec un *Uncanny X-Men #600*. Tout cela donne une idée de l'ampleur des nouveaux #1 qui pourraient fleurir aux USA à la rentrée et un jeu de chaises musicales entre les auteurs (Bendis restant chez Marvel, il s'agit maintenant de savoir quel pôle de titres il va récupérer). Avec plusieurs séries qui s'arrêtent tout bonnement par manque de ventes, cela donne une idée du nombre de places que Marvel va devoir combler dans son planning. Début de réponse lors du Free Comic Book Day (en mai), lorsque l'éditeur révélera ses "All-New All-Different Avengers" dans un numéro spécial.

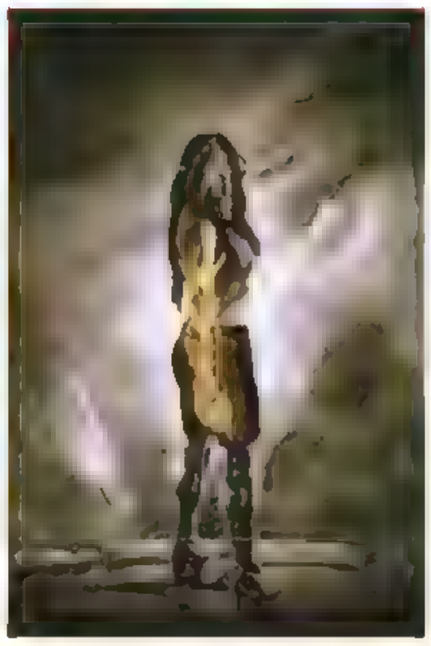
L'AVALANCHE SECRET WARS

Le crossover de Marvel s'annonce comme le plus ambitieux depuis longtemps, avec des dérivés organisés en trois familles. Marvel tire dans tous les sens pour valoriser son catalogue. L'anthologie *Secret Wars Journal* va voir revenir des héros obscurs tels que Night Nurse ou... Millie The Model ; une mini *Master of Kung-Fu* va réunir tous les personnages liés aux arts martiaux (Shang-Chi mais aussi Elektra, Iron Fist ou Typhoid Mary). La série *Secret Wars : Battleworld* promet elle, des "combats étranges" entre les ressortissants de différents univers. *Spider-Man 2099*, malgré de bons résultats, s'efface pour être remplacé par *Secret Wars 2099*, un titre lui aussi écrit par Peter David qui intégrera plus de personnages.



MÉFIEZ-VOUS DES IMITATIONS





On aura tout vu : alors que Graffcomics (*graffcomics.com*) est un projet français d'édition de comics gratuits (*NextGen, le Prince de Themis, Bliss, les Nouveaux Argonautes, Bliss...*) qui prépare son lancement depuis plus d'un an et demi et qui a finalisé cela via un financement participatif il y a quelques semaines, des margoulins (il n'y a pas d'autre mot) ont détourné une partie de l'argumentaire pour lancer leur propre campagne de financement sur MyMajorCompany (!). C'est totalement dommageable pour l'image des plateformes de financement (qui feraient bien de mieux vérifier ce qu'elles acceptent). En tout cas tenez-le vous pour dit, il n'y a qu'un Graffcomics et ses projets, eux, sont en passe de se réaliser!

RENOUVEAU CHEZ DC

Chez DC Comics, on annonce l'arrêt de presque la moitié des titres (parmi lesquels *Green Lantern Corps*, *Arkham Manor* (pourtant récent), *Red Lanterns*, *Secret Origins*, *World's Finest*, *Swamp Thing*, *Aquaman and the Others*, *Batwoman*, *Green Lantern : New Guardians*, *Trinity of Sin*, *Justice League 3000*, *Red Hood*, *Justice League Dark*...) à l'horizon du crossover *Convergence*... et leur remplacement par de nombreux titres. *Cyborg*, *Batman Beyond*, *Doomed*, *Cyborg*, *Starfire*, *Bizarro*, *Prez*, *Omega Men*, *Section Eight*, *Doctor Fate*, *Constantine The Hellblazzer*, *Black Canary*. L'un des gros projets du lot est la relance de... *Justice League of America*, cette fois écrite et dessinée par Bryan Hitch. Entre ça et les relaunchs de Marvel, 2015 promet déjà d'être le plus grand chambardement depuis 2011. Au moins.

LA VIE EN ROUGE

Dans la série "est-ce qu'être fan c'est faire n'importe quoi ?" le vénézuélien Henry Damon, de Caracas, a fait fort puisqu'il s'est fait modifier le visage pour ressembler à... Crâne Rouge ! Il s'est fait couper l'extrémité du nez, modeler les pommettes et teindre la peau en rouge pour ressembler à son "idole" Ben voyons. Comme le bonhomme est barbu et qu'il a de plus des implants au niveau du front, la ressemblance ne va pas très loin... Mais quand même. Quelle idée !

LES ÉTOILES ET L'INFINI

Star Wars #1, publié en janvier en Amérique, a été le plus gros lancement depuis des lustres, dépassant le million d'exemplaires. À côté de cela, la série sœur *Darth Vader #1* et ses 300 000 ventes peuvent paraître modestes. Mais *Star Wars* pouvait compter sur une pluie de couvertures variantes. Dans le marché actuel, *Darth Vader* conforte plutôt la nouvelle importance de l'univers *Star Wars*. On peut compter sur Marvel pour agrandir encore la gamme à l'approche du nouveau film.

BETTER CALL STEVE

Better Call Saul, la série télévisée centrée sur Saul Goodman (l'avocat apparu dans *Breaking Bad*), se décline désormais en un comic-book numérique dessiné par Steve Ellis. À voir si une version française suivra quand le feuilleton arriver sur nos écrans.

DISNEY COMICS... CHEZ IDW

Il y a quelques années, les comics tirés des cartoons de Disney (Mickey, Donald, Picsou...) étaient publiés chez Boom. Après avoir racheté Marvel, Disney avait retiré la licence à Boom... mais Marvel n'a jamais su vraiment quoi en faire, ses projets passant relativement inaperçus. Du coup le propriétaire de la souris et des canards a décidé de remettre sa licence sur le marché et c'est IDW qui récupère la balle au bond.

BRIAN WOOD DÉBARQUE

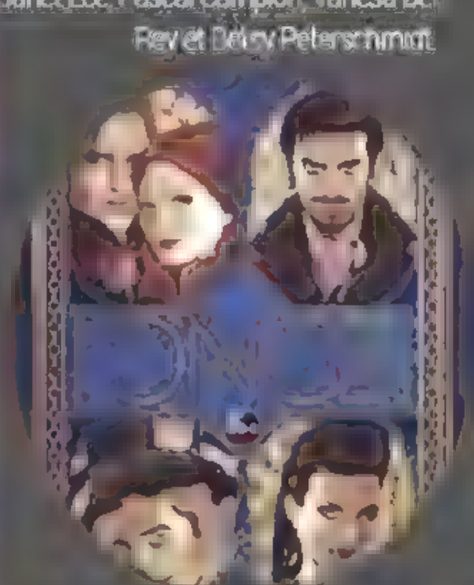
Ça n'aura pas duré longtemps. On vous parlait dans *Comic Box #92* de la reprise en main de Spawn par Brian Wood et Jonboy Meyer. Et bien des "différences créatives" ont fait que Wood a quitté le projet avant même la parution de son premier épisode. Todd McFarlane l'a remplacé au pied levé par Paul Jenkins, un bon scénariste mais peut-être pas l'angle "neuf" qu'on espérait sur le personnage.

QUEL ESCADRON ?

Carlos Pacheco l'a laissé échapper sur son compte Facebook. Il est en discussion pour une série sur le Squadron Sans doute le Squadron Supreme, à moins qu'on parle d'un Rogue Squadron lié à Star Wars. Mais d'autres discussions de Tom Brevoot contredisent la première idée.

FÉES DIVERS

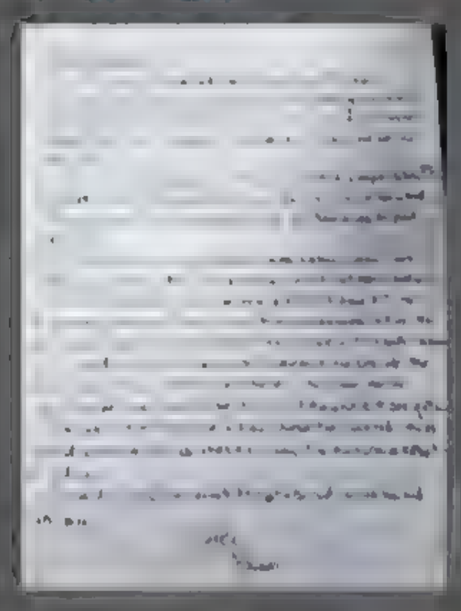
Once Upon A Time fera l'objet d'une graphic novel en avril. *Out of The Past* s'intéressera aux origines des différents protagonistes comme le Capitaine Crochet, Regina ou le Chapelier Fou. Écrit par Donna Bechler et Kalinda Vazquez, l'album sera dessiné par Janet Lee, Pascal Campion, Vanesa Del Rey et Daisy Peterschmitt.



LES EXCUSES DE BATGIRL

Cela commençait très bien pour la nouvelle mouture de Batgirl telle que redéfinie par Cameron Stewart, Brenden Fletcher et Babs Tarr. Bien que le personnage soit très différent et perde un peu les fans "historiques" Batgirl semblait s'adresser à un nouveau public en phase avec les mœurs modernes... Jusqu'au #37 où les auteurs se sont assez inexplicablement égarés dans une histoire où l'adversaire est un mécha (travesti) avec un comportement mystérieux (ligne de Priscilla, folie du désert... Le retour de manivelle a été immédiat, l'épisode étant dénoncé par plusieurs collectifs gays et lesbiens. Les trois auteurs en ont été quittes pour reconnaître leur maladresse et s'excuser sur les réseaux sociaux.

ET LES FILLES ?



La lettre d'une petite fille de 11 ans a fait le tour du net fin janvier. Retweetée plus d'un millier de fois, elle demande ouvertement pourquoi DC Comics produit aussi peu de séries de filles et de produits dérivés à son attention, argumentant que si Marvel arrive à faire un film avec un arbre et un raton laveur, faire plus de films ou de jouets avec des héroïnes ne devrait pas être si dur. C'est un peu partial (parce que Marvel n'est pas sans lacune à ce sujet), mais la lettre de la petite Rowan a beaucoup circulé, provoquant même une reponse de DC mentionnant le film de *Wonder Woman* ou la série TV de *Supergirl*... qui restent à venir. Une éternité pour une petite fille de 11 ans.

LE RETOUR DU SURHOMME

Comme on pouvait s'y attendre, le festival Image Expo qui se tenait en janvier à San Francisco a été l'occasion d'annoncer une nouvelle avalanche de série. à commencer par le premier concept orginal de Todd MacFarlane depuis des années : *Savior*, co-scénarisé avec Brian Holguin et dessiné par Clayton Crain, avec un héros qui découvre surpuissant du jour au lendemain. Warren Ellis, Declan Shalvey et Jordie Bellaire se retrouvent sur *Injection*. Alex DeCampi, Carla Speed McNeil et Jenn Manley Lee produiront *No Mercy*. Brandon Graham (John Prophet) est à la tête d'*Island*, une anthologie de science-fiction. *RunLoveKill* est un bébé du trop rare Eric Canete. Brian Wood et Danijel Zezelj font équipe sur *Starve*. Wood, aussi, prépare *Black Road* (une autre série de vikings, après *Northlanders* par le même auteur) dessiné par Garry Brown. Marjorie Liu et Sana Takeda préparent *Monstress*. Brian Buccellato et Toni Infante signent *Sons of Devil*. Et Scott Snyder et Jeff Lemire préparent un graphic novel *A.D. After Death*. Tout ça intervient sur fond de percées dans les ventes. Le récent succès de *Wytches* (également écrit par Snyder) semble promettre une belle carrière à une partie de ces titres.

MILESTONE DE RETOUR

Milestone, c'est un label qui s'était monté dans les années 1990 après que plusieurs auteurs se soient étonnés que les éditeurs en place soient aussi peu représentatifs de la diversité ethnique. La base de Milestone était d'introduire de nombreux super-héros sortant du moule "blanc et protestants". C'est de ce label qu'est venu le héros Static. Ces dernières années Milestone semblait s'être dilué dans DC (Static faisait partie du reboot de 2011). Qui plus est la mort du fondateur, Dwayne McDuffie, semblait mettre un terme à tout ça. Finalement les partenaires de McDuffie (Reggie Hudlin, Denys Cowan, Derek Dingle...) viennent d'annoncer leur intention de relancer la firme, en dehors de tout lien avec DC.

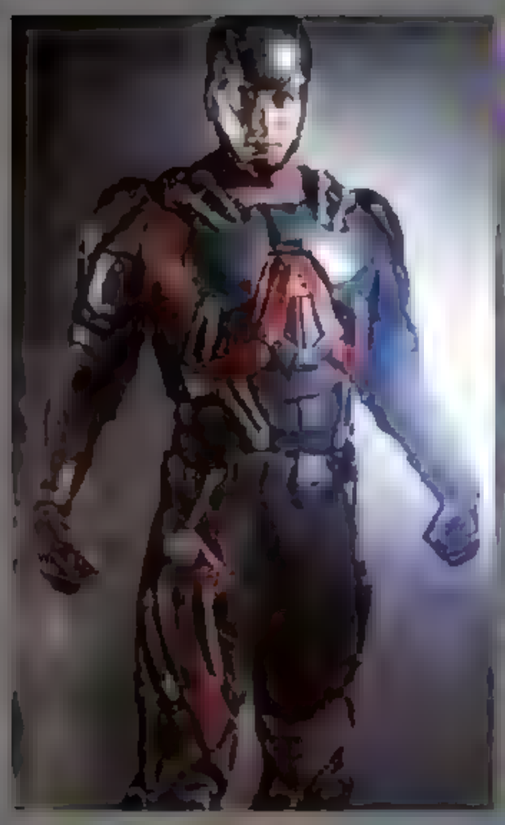
ARCHIE, LA RENAISSANCE

On vous disait dans *Comic Box #92* à quel point ça bouge du côté d'Archie Comics. Il ne restait plus qu'une chose à faire pour l'éditeur : arrêter les aventures de son jeune héros Archie et les relancer de façon moderne. Et c'est bien ce qui va se produire d'ici quelques semaines. Par contre c'est l'équipe créative qui risque d'attirer plus d'un lecteur : Mark Waid (*Daredevil*) au scénario et Fiona Staples (*Saga*) aux dessins. De quoi remettre Archie sur le radar de beaucoup de monde.

DÉFILÉ DE MODE

Superman s'offre un nouveau costume en 2015, dans la revue produite par Geoff Johns et John Romita Jr. De quoi faire sursauter les lecteurs alors que le costume actuel n'existait que depuis 2011. Mais... surprise, celui qui vient de faire ses débuts en février aux USA est.. essentiellement le même, avec quelques aménagements mineurs (une ceinture différente, des gants sans doigts). Jouer sur le buzz en annonçant un nouveau look est clairement une stratégie chez les éditeurs. Marvel a également joué sur une modification d'apparence d'Angela... mais Spider-Woman fait, elle, l'objet d'une vraie refonte... Peut-être pour dissiper les polémiques qui avaient suivi le lancement de sa série. D'où un vrai nouveau look alors que son costume remontait aux seventies.

media buzz

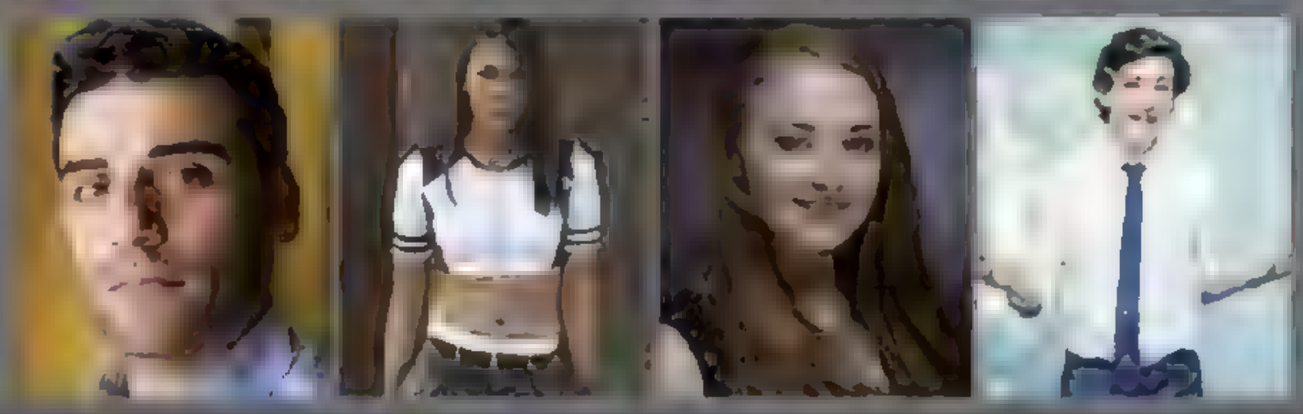


HÉROS ET VILAINS EN PAGAILLE

Brandon Routh affiche un costume de Atom plus vite que prévu. Dans l'épisode #15 de *Arrow*, suivi d'une visite dans *The Flash*. Il ne sera pas le seul à débarquer à Central City puisque Mark Hamill reprendra le rôle du Trickster qu'il interprétait dans la série des années 1990. Quant à Supergirl, elle a enfin un visage : Melissa Benoist, vue dans *Glee*. Elle aura comme "ami" Mehcad Brooks (*True Blood*) dans le rôle de Jimmy Olsen.

NOUVELLES RECRUES

Bryan Singer a confirmé son retour à la réalisation pour *Mr. Apocalypse*, le film consacré à Apocalypse. Le méchant sera interprété par Oscar Isaac (*Inside Llewyn Davis*). Il sera entouré de Jennifer Lawrence (Mystique), Nicholas Hoult (Fauve), Rose Byrne (Moira MacTaggert) et Tye Sheridan (Cyclope). Le tournage débutera en mai.



DÉBACLE DANS LE "SQUAD"

Un mois après l'annonce du casting de *Suicide Squad* réalisé par David Ayer (*Fury*, *Sabotage*), le studio a déjà viré le scénariste Ben Ayer (*The Dark Knight Rises*, *Man on Fire*). Ayer avait déjà viré le metteur en scène Leigh Whannell (*Insidious*) et Will Smith avait jeté l'éponge. Les producteurs ont fait une proposition à Jake Gyllenhaal pour le remplacer, qu'il a déclinée. Au milieu de tout ça, Viola Davis (*The Help*) a été engagée afin de jouer le rôle de Waller. Elle interprétera Amanda Waller, la patronne de la Suicide Squad.

DE RETOUR À LA RENTRÉE ?

C'est déjà l'heure des premiers renouvellements de séries. Vu de [illegible] *The Flash* a été [illegible] pour une deuxième [illegible]. Le [illegible] a été [illegible] pour une troisième [illegible]. Même [illegible] *Arrow* et *The Flash* [illegible] *Supergirl* [illegible] pour une quatrième saison. *Gotham* est [illegible] *Stargate Origins* [illegible] *Constantine* [illegible] *Legends of Tomorrow* [illegible] *Agent Carter* [illegible] *Agents of S.H.I.E.L.D.* [illegible] *Forever* [illegible] *Crisis* [illegible] *Hostages* [illegible] *Blindspot* [illegible] *Marvel's Agent Carter* [illegible] *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* [illegible] *Marvel's Daredevil* [illegible] *Marvel's Jessica Jones* [illegible] *Marvel's Luke Cage* [illegible] *Marvel's The Defenders* [illegible] *Marvel's The Punisher* [illegible] *Marvel's Iron Fist* [illegible] NBC a publié la liste de ses nouvelles séries mais *Constantine* n'y est pas. Mauvais présage ?

MARVEL NE SE LAISSE PAS FAIRE

Les X-Men cartonnant aux USA, il semblait normal que la Fox veuille développer un projet dérivé. La compagnie de production s'est donc penchée sur le concept. *X-Force* et *New Mutants* étaient [illegible] pour [illegible] Le problème Marvel pour ce film [illegible] Deadpool [illegible] certain personnage [illegible] Marvel Studios développe [illegible] son [illegible] projet [illegible] [illegible] [illegible]

NOUS SERONS EN DIRECT DANS 30 SECONDES... DÉCOMPTE À PARTIR DE 10...
LES CAMÉRAS SONT PRÊTES ? LES PRÉSENTATEURS AUSSI ?
BONNE CHANCE À TOUS !
ATTENTION, TOUT LE MONDE, NOUS ALLONS COMMENCER LE DIRECT !
MONTRONS-LEUR QUE L'AMÉRIQUE A NON SEULEMENT DES POUVOIRS, MAIS AUSSI LES MEILLEURES AUDIENCES DU MONDE !!
CAMÉRA UN, RESTE SUR LE PLAN D'ENSEMBLE. LA DEUX SUR LES PRÉSENTATEURS. TROIS ET QUATRE, TROUVEZ-MOI DES FANS DÉCHAÎNÉS...
DIRECT DANS 3... 2... 1...
BIENVENUE À AMERICA'S ! GOT ! POWERS !! LA PRÉ-ÉMISSION !!
ET POUR VOUS CE SOIR, EN DIRECT DEPUIS LA CÉLÉBRISSIME ARÈNE ET ÉCOLE D'ENTRAÎNEMENT DES POUVOIRS, À SAN FRANCISCO !
LA PARTIE COMMENCERA DANS EXACTEMENT 45 MINUTES... MAIS D'ABORD, SOUHAITONS LA BIENVENUE À NOS HÉROS AU SOMMET...
VIF, MURMUR, GLACE ET QUARTERBACK... LA SEULE SUPER-ÉQUIPE OFFICIELLE AU MONDE !

PREVIEW

© 2014 Jonathan Ross & Bryan Hitch. All rights reserved.

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS - T1 Auteurs : Jonathan Ross, Bryan Hitch

Au rayon BD le 11 mars 2015

LE MATCH COMMENCE DANS 45 MINUTES.

ÇA CRAINT VRAIMENT.

OH, C'EST PAS SI MAL. C'EST TA PREMIÈRE FOIS COMME *MASCOTTE*, HEIN ? TU AS BESOIN D'AIDE POUR METTRE LA *TÊTE* ?

OUI, JE CROIS... MOI, C'EST *TOMMY*.

TOMMY *WATTS*.

TOMMY WATTS ? PAS POSSIBLE ! *KELLY JOHNSTON* ! J'ÉTAIS EN CLASSE AVEC TOI !

JE SUIS DÉSOLÉE POUR TON *FRÈRE*. IL M'A DÉFENDUE PLUSIEURS FOIS, DANS LES *CAMPS*...

OUI. C'ÉTAIT TOUT *BOBBY*. IL DÉFENDAIT TOUT LE MONDE...

ALORS ? C'EST ÇA QUE TU FAIS ? TU DANSES DANS LE COSTUME DE *GLACE*...

VOILÀ ! MAIS *SETH* EST MALADE AUJOURD'HUI. ALORS, À TOI LE FEU DES PROJECTEURS ! TU AS DÉJÀ FAIT DU *THÉÂTRE* ?

NON.

JE N'AI JAMAIS FAIT GRAND-CHOSE...

TU VAS T'EN SORTIR. ET PUIS, PERSONNE NE PEUT TE VOIR LÀ-DEDANS.

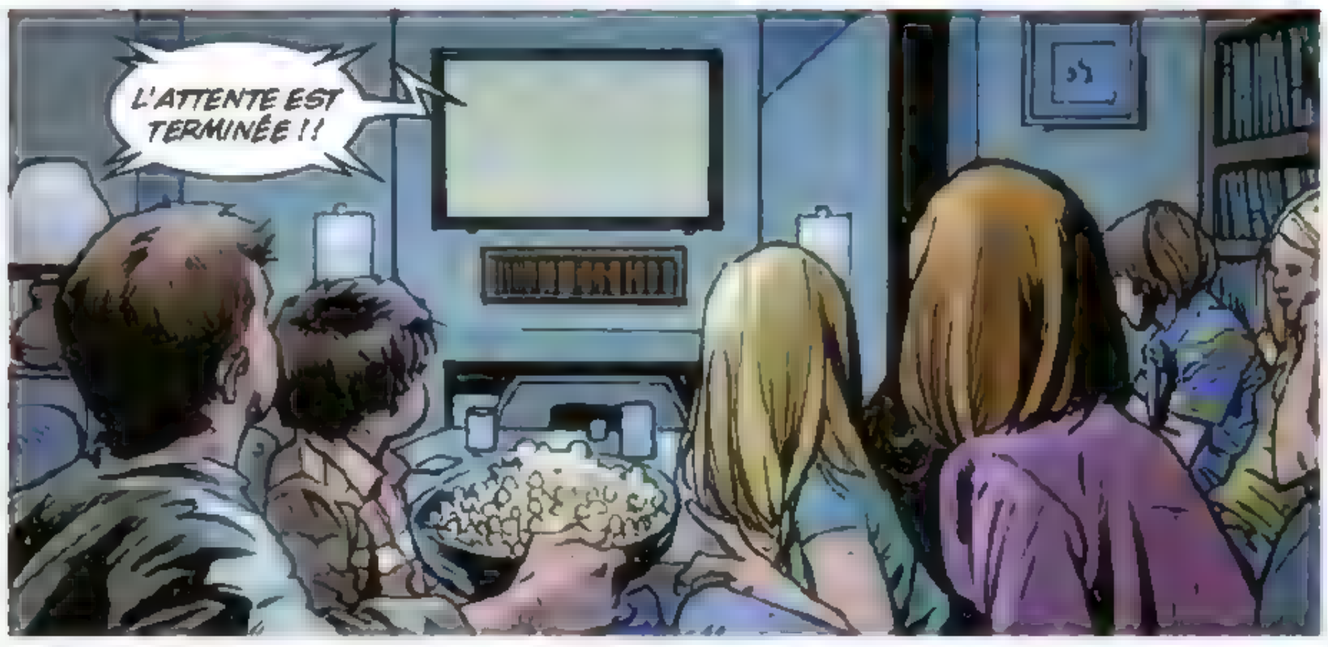
SOUVIENS-TOI DE FAIRE DE *GRANDS* GESTES. ET COMPORTE-TOI COMME UN *CONNARD*.

LE VRAI *QUARTERBACK* EST UN *GROS* CONNARD...

OH, ENCORE UNE CHOSE. ILS VONT TE BALANCER PLEIN DE TRUCS. ALORS, NE T'ÉNERVE PAS, ÇA N'A RIEN DE PERSONNEL.

BEST OF FUSION COMICS
AMERICA'S GOT POWERS
- T1 Auteurs :
Jonathan Ross,
Bryan Hitch

Au rayon BD
le 11 mars 2015



PREVIEWS

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS - T1 Auteurs : Jonathan Ross, Bryan Hitch

Au rayon BD le 11 mars 2015

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS -T1 Auteurs : Jonathan Ross, Bryan Hitch

Au rayon BD le 11 mars 2015

PREVIEW

UN GRAND MERCI À NOS MASCOTTES QUI OCCUPENT LE PUBLIC DANS LA ZONE !
HEUREUSEMENT, LE *VRAI* QUARTERBACK N'EST PAS AUSSI LENT ! IL NE TIENDRAIT PAS CINQ SECONDES !
NOUS ALLONS COMMENCER, COMME TOUJOURS, PAR LE ROUND ÉLIMINATOIRE !
LA *MÊLÉE GÉNÉRALE DES POUVOIRS* !
TOUT DE SUITE APRÈS CES MESSAGES IMPORTANTS !
TU T'EN ES *SUPER* BIEN TIRÉ ! TU T'ES PRIS À PEINE QUELQUES COUPS.
MERCI. ENFIN...
LAISSE-MOI JUSTE ME SORTIR LA TÊTE DE CE MACHIN.
QUARTERBACK ! *QUARTERBACK !* T'ES LE *MEILLEUR* !!
SECURITE
NON, PAS DU TOUT ! JE SUIS UN GROS *CONNARD* !!
TU VAS TE CHOPER UNE AUTRE AMENDE S'ILS T'ENTENDENT !
MON DIEU ! VOILÀ LES PARTICIPANTS !

ET NOUS REVOILÀ !

NOS VINGT JEUNES CANDIDATS SONT *PRÊTS* ET *IMPATIENTS* DE COMMENCER !

DEPUIS LE CONFORT ET LA SÉCURITÉ DE LA *ZONE DE DÉPART*, ILS DOIVENT ÉVITER *TOUS* LES OBSTACLES !

PUIS, GRÂCE À LEUR VITESSE, FORCE OU RUSE, ILS DOIVENT PASSER NOS DÉFENSEURS... LES *PALADINS* !

LES *DIX* PREMIERS À MARQUER AVEC *LEUR* CRISTAL PASSERONT AU DEUXIÈME ROUND !

QUANT AUX AUTRES... VOUS CONNAISSEZ LE PRINCIPE !

RETOUR AUX CAMPS ! MINABLES !

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS - T1 Auteurs : Jonathan Ross, Bryan Hitch

Au rayon BD le 11 mars 2015

PREVIEWS

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS -T1 Auteurs : Jonathan Ross, Bryan Hitch

Au rayon BD le 11 mars 2015

PREVIEW

...3...2...1...

... 3...
2... 1...

OUAIS ! ÇA DOIT FAIRE MAL !!

ERIC STEPHENSON
POUVOIR : 69%
FORCE / AGILITE
AUCUN PSYCHIQUE

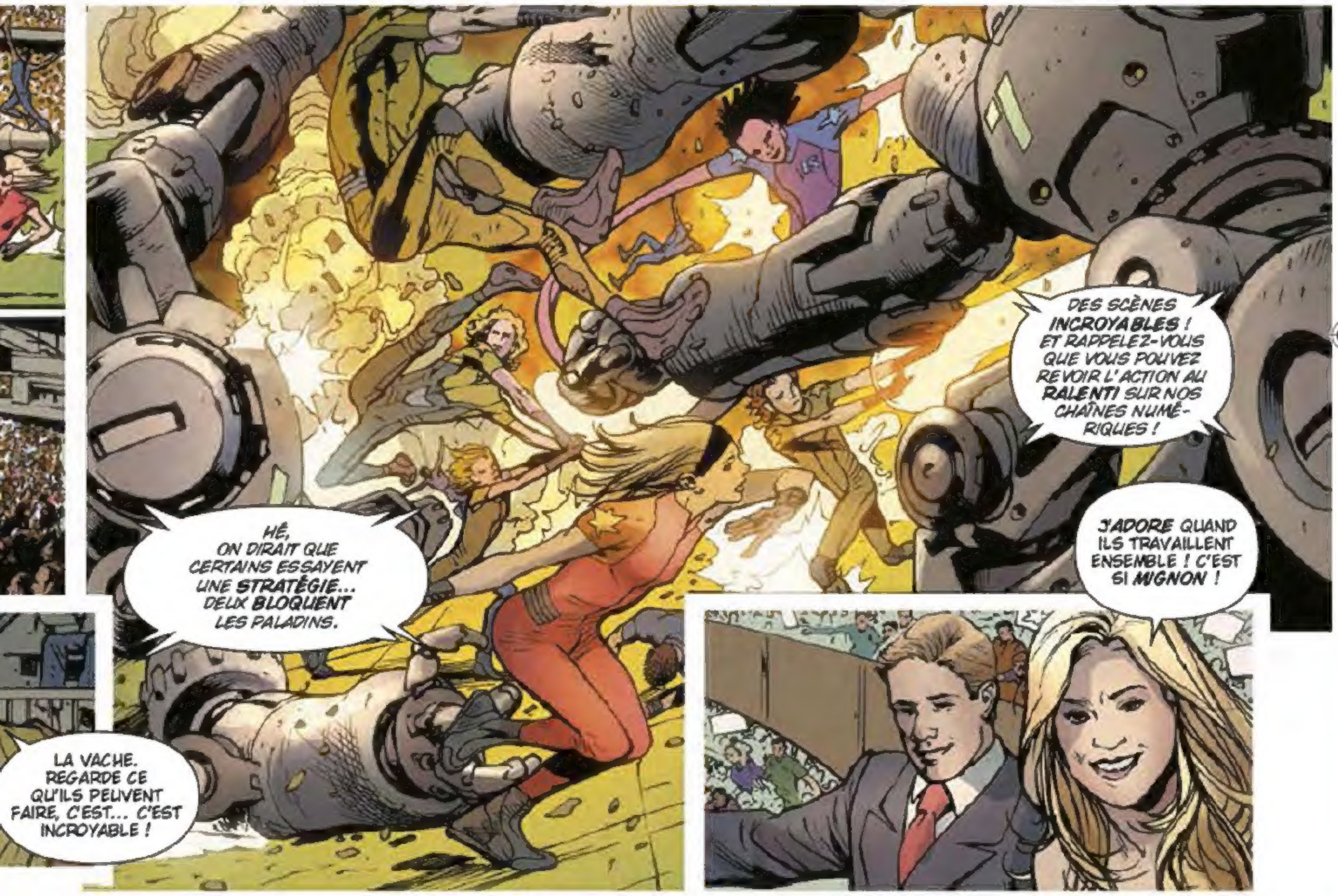
TROIS JOUEURS HORS-JEU DANS LES SIX PREMIÈRES SECONDES !

ILS N'ONT PAS MENTI EN NOUS PROMETTANT LA SAISON LA PLUS BRUTALE ET EXCITANTE !

TU CROIS QUE GLACE M'A REMARQUÉE ? ENFIN, J'ESSAYE VRAIMENT DE LUI RENDRE JUSTICE...

ON DIRAIT QU'UNE EST PASSÉE !

QUELLE ACTION ! ET MON DIEU ! ELLE VA TIRER AVEC SES PIEDS...!


DES SCÈNES INCROYABLES ! ET RAPPELEZ-VOUS QUE VOUS POUVEZ REVOIR L'ACTION AU RALENTI SUR NOS CHAÎNES NUMÉRIQUES !
HÉ, ON DIRAIT QUE CERTAINS ESSAYENT UNE STRATÉGIE... DEUX BLOQUENT LES PALADINS.
J'ADORE QUAND ILS TRAVAILLENT ENSEMBLE ! C'EST SI MIGNON !
LA VACHE. REGARDE CE QU'ILS PEUVENT FAIRE, C'EST... C'EST INCROYABLE !

BEST OF FUSION COMICS : AMERICA'S GOT POWERS - T1 Auteurs : Jonathan Ross, Bryan Hitch

Au rayon BD le 11 mars 2015

Souvenirs, souvenirs...

Les révélations d'*Original Sin*, le passé oublié de Peggy Carter et d'autres éléments plus ou moins récents ne font jamais que s'ajouter à une pratique courante dans les comics : la perte de mémoire ou un syndrome voisin, l'enfouissement de souvenirs. Que deviennent les héros sans leurs souvenirs ?

Les héros de comics en ont souvent plus fait qu'ils s'en souviennent. Comprenez par là que la mémoire programmée ou effacée fait pratiquement partie du quotidien des héros, super ou moins. Cela va de l'antihéros alcoolique d'un *Sin City* qui se réveille sans souvenir de la veille, à la multitude d'amnésies dont ont souffert Captain America, Wolverine et quelques autres. La technique a deux fonctions premières. Dans l'un des cas (la perte de mémoire récente) on joue sur l'angoisse. Où est le héros ? Quel élément important a-t-il oublié et est-ce qu'il ne risque pas de trahir son identité secrète dans le savoir ? Typiquement, c'est le cas dans de multiples aventures de Superman, Batman ou Robin. Dans *Detective Comics #145* (1949), c'est le jeune Robin qui perd la mémoire et Batman doit absolument trouver un moyen de lui rendre ses souvenirs. Dans *Detective Comics #234* (1956), les deux justiciers de Gotham sont tous les deux frappés d'amnésie... Et ne savent même pas comment rentrer à leur base. Ils sont alors obligés d'enquêter pour redécouvrir qui ils sont vraiment. Il y a parfois des variantes intéressantes, où l'on se trompe de bonhomme. Dans *Batman #83* (1954), Robin tombe sur un sosie de Batman qui est frappé d'amnésie. Robin croit donc qu'il s'agit du vrai Batman et fait tout pour lui rendre sa mémoire. On apprend finalement que c'est un criminel qui préfère se sacrifier pour sauver la vie du vrai Batman. Le secret est donc sauf. Mais de justesse. Superman non plus n'est pas avare en crises d'amnésie, le plus souvent causées par une exposition à diverses sortes de kryptonite. Il en résulte souvent une propulsion du surhomme dans des situations très particulières. Par exemple, dans *Superman #126* (1959), il perd lui aussi tout souvenir de son identité civile. Ayant conscience qu'il doit se cacher derrière un alter ego, Superman rentre à Metropolis mais en est réduit à s'inventer une identité nouvelle, celle du britannique Clarence Kelvin. Il teint ses cheveux en blond, porte le monocle et fume la pipe. Kelvin ne tarde pas à se faire embaucher au *Daily Planet* où Lois Lane le démasque. Mais comme c'est sous cette fausse identité, quand Superman reprend ses esprits il peut se considérer rassuré. Lois n'a démasqué que Clarence, détournant ainsi les soupçons. L'amnésie est vécue de deux manières paradoxales. Le plus souvent c'est une contrainte (comme dans les exemples de Batman ou de Clarence Kelvin). Dans certains cas le héros, libéré du poids de son identité, retrouve une forme de libre arbitre. Il est libre d'être celui qu'il veut. Dans *Superman #165*, Superman a une autre crise, avec des effets très différents. Pour le coup il oublie tout (même ses pouvoirs), adopte l'identité nouvelle de Jim White et fait la connaissance de Sally Selwyn, qui devient le grand amour de sa vie. Libéré de ses responsabilités, il peut se consacrer pleinement à son amour et prépare même... son mariage. Quand il retrouve la mémoire, il oublie tout de Jim White et donc de Sally, sans réaliser qu'il passe à côté du bonheur. L'histoire est si populaire qu'elle a une suite (*Superman #165*), dans laquelle Supie retombe sur Sally, découvre le pot aux roses mais réalise qu'il l'aime trop pour lui faire courir le risque d'être sa femme. Si l'on parle de mariage annulé, il faut aussi évoquer celui de Spider-Man et de Mary Jane Watson, effacé des mémoires après un pacte volontaire avec Mephisto, les Parker étant convaincus que leur amour sera plus fort que l'oubli. Un autre cas de figure intervient sur un ressort criminel. Est-ce que le héros, amnésique, ne risque pas de sombrer du côté obscur ? Peter Parker passe à travers cette preuve (parmi d'autres exemples) dans *Amazing Spider-Man #56* (1967). Le Docteur Octopus, réalisant son état, tente alors de lui faire croire qu'ils sont partenaires. Et le héros le croit un temps, s'engageant dans le crime avant de reprendre ses esprits. Plus récemment, après avoir repris son corps au "Spider-Man Superieur", le même Peter se retrouve dans une situation similaire dans la série *Spider-Man: Who Am I*. Rendu amnésique, il se retrouve à voler des banques. Il faut dire que dans son cas il tombe sur le *Daily Bugle*, dont les titres lui sont résolument hostiles. Spidey en déduit donc qu'il est criminel. Bien sûr cela ne dure qu'un temps. L'inverse existe aussi, quand l'amnésie frappe un criminel qui, du coup, passe du bon côté. Et là pour le coup la situation est le plus souvent permanente. Il y a le cas de Wolverine, qui n'était pas vraiment un enfant de cœur dans ses vies antérieures et qui devient l'un des X-Men. Tout le ressort de la série *Savage Dragon* est que le héros est en fait un tyran extraterrestre qui l'ignore. Arrivé sur Terre, il a perdu la mémoire et se comporte du coup en héros. Le plus clair du temps, l'amnésie reste un moyen bien pratique pour que les scénaristes ne s'enquiquinent pas la vie. Plutôt que de vérifier si Nick Fury, Wolverine et Carol Danvers se sont rencontrés quelques années avant, il suffit d'évoquer des amnésies successives. Même chose pour Captain America ou Sub-Mariner. La chose est compréhensible quand les relations s'étendent sur des décennies mais elle va rarement au bout du potentiel. La perte de mémoire (ou l'émergence de souvenirs enfouis) est une *tabula rasa* bien pratique pour réinventer les personnages. Et leur éviter, ainsi, de retomber dans l'oubli ?

SUPERMAN
Featuring
"SUPERMAN'S LOST IDENTITY!"
PLEASE—INCREASE THE VOLTAGE! YOU MUST SHOCK ME OUT OF MY AMNESIA. I STILL CAN'T REMEMBER WHO I AM!

Xavier Fournier

MARVEL
marvel.com
© 2015 MARVEL

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

LA SUPER-HÉROÏNE NOUVELLE GÉNÉRATION

100% MARVEL :
MISS MARVEL 1 - MÉTAMORPHOSE
Par G. Willow Wilson et Adrian Alphona
120 pages • Le **4 février**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Vous êtes fans des Agents du S.H.I.E.L.D ?
Vous le serez aussi des Secret Avengers de Coulson.

MARVEL SELECT :
SECRET AVENGERS - RÊVERIE
Par **Nick Spencer, Ales Kot,**
Luke Ross et Jackson Guice.
334 pages • Le **4 mars**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

MARVEL
marvel.com

© 2015 MARVEL